

KAISER deluxe

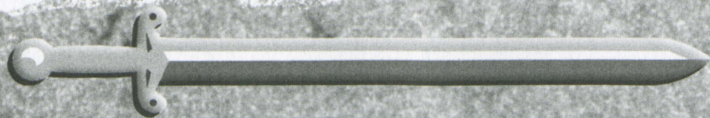
Lin-EL



KAISER deluxe

Spielanleitung zu dem Spiel um die Krone





GESCHICHTLICHE EINFÜHRUNG
Das Heilige Römische Reich Deutscher Nation

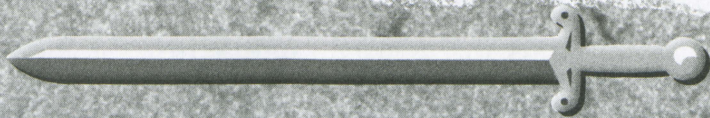
Vor den Erklärungen zum eigentlichen Spielablauf wollen wir Ihnen hier noch kurz einen kleinen Überblick über den geschichtlichen Hintergrund des Spieles geben, der sicherlich zum besseren Verständnis der einen oder anderen Spieloption beitragen dürfte. Viele der hier geschilderten historischen Begebenheiten werden Sie dann im Spiel nachvollziehen können.

Zu Beginn des 18. Jahrhunderts unterschied sich Deutschland in seiner politischen Struktur sehr wesentlich von anderen europäischen Staaten. Während England, Frankreich oder Schweden schon längst Nationalstaaten waren, gliederte sich Deutschland noch immer in mehrere Kleinstaaten. Das hatte den Nachteil, daß die Nationalstaaten als eine geschlossene Einheit ihre ganze Energie auf die Ausdehnung Ihrer Machtinteressen konzentrieren konnten, während man in Deutschland zuerst einmal versuchte, im eigenen Lande die Macht an sich zu reißen. Formelles Oberhaupt Deutschlands war der Kaiser. Er herrschte über das sogenannte Heilige Römische Reich Deutscher Nation, womit ausgedrückt werden sollte, daß der deutsche Kaiser legitimer Nachfolger der römischen Caesaren war.

Fehlende Mittel waren jedoch der Hauptgrund, weshalb es den wenigsten Kaisern gelang, ihre Interessen im ganzen Land durchzusetzen. So war beispielsweise Karl V. zweifellos ein starker Kaiser. Er war König von Spanien und hatte große Besitzungen im neu entdeckten Amerika sowie in Italien. Sein Bruder war Ferdinand I., König von Österreich. Dennoch konnte er sich nicht gegen seine Widersacher im eigenen Reich durchsetzen. Die protestantischen Fürsten verweigerten ihrem katholischen Kaiser die Gefolgschaft. Dieses Beispiel soll Ihnen verdeutlichen, daß nach dem Kampf um die Kaiserwürde Kriege keinesfalls beendet waren, sondern sich die Kleinstaaten weiterhin in wechselnden Koalitionen bekämpften.

Wenn ein Kaiser starb, wurde nicht automatisch sein Erbe gemäß Erbfolgerecht Nachfolger auf dem Kaiserthron. Vielmehr wurde aus den Reihen der sieben Kurfürsten ein neuer Kaiser gewählt. Entscheidend dabei war, über welche Hausmacht der jeweilige Bewerber verfügte, und wieviel Kapital, sprich Gold, er zu zahlen bereit war. Unter Hausmacht verstand man damals den Grundbesitz des Bewerbers. Kam der Bewerber zum Beispiel aus dem Hause Habsburg, so gehörten ihm große Teile von Tirol und Böhmen, welche damals noch Teile von Deutschland waren. Dies waren gute Voraussetzungen, um den Titel „Kaiser des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation“ zu erlangen.

Außer Glaubenszugehörigkeit, politischen Gründen, der Stellung seines Landes im politischen Kräftespiel sowie des Charakters - die Kurfürsten wählten lieber einen schwachen Kaiser, damit sie unabhängig blieben - war die Höhe des Bestechungsgeldes entscheidend. Da die meisten Fürstenhäuser sich jedoch in der Regel in großer Geldnot befanden, liehen sie sich das Geld von reichen Kaufleuten, wie zum Beispiel den Fuggern. Nachdem Sie dann



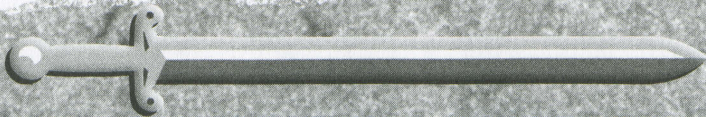
Kaiser geworden waren, zahlten Sie dieses Geld mit hohen Zinsen aus der Staatskasse zurück.

Das Bestechungsgeld war jedoch erst nach der Bewerbung um den Kaisertitel von Entscheidung. Zuvor mußten meist über Jahrzehnte oder Jahrhunderte größte Anstrengungen unternommen werden, um überhaupt erst einmal einen Anspruch auf den Kaisertitel zu erlangen. Mit welchen Mitteln dies geschah, schildern wir Ihnen im folgenden Kapitel.

I. Wege zur höchsten Macht

Die deutschen Königreiche, Fürsten- oder Herzogtümer hatten ihren Ursprung im Mittelalter.
Meist entstanden sie durch kleine Lehen oder Ländereien, die durch das Geschick des Landesherren entweder wuchsen oder untergingen. Die Erbfolge trat immer der älteste Sohn des Landesherrn an. War einmal kein männlicher Erbe vorhanden, übernahm meist ein verwandtes Geschlecht den Besitz und vergrößerte damit den eigenen. Häufig wurde der Besitz auch durch Heirat vergrößert, was auch heute noch durchaus üblich sein soll. Dadurch konnte es möglich sein, daß auch weit auseinander gelegene Ländereien in Personalunion vereint wurden. Ein typisches Beispiel für diese Art von Landvermehrung war das Haus Habsburg. Auch das Haus Brandenburg dehnte sich anfangs durch die sogenannte Heiratspolitik sowie durch geschicktes Kaufen von Ländereien aus.
Anfang des 17. Jahrhunderts mußte allerdings eine bittere Enttäuschung hingenommen werden. Die Schweden baten damals den preußischen Herrscher darum, mit einem Heer durch Preußen ziehen zu dürfen. Da Preußen zu dieser Zeit über keine besonders große Streitmacht verfügte, mußte es den Schweden gegenüber klein beigeben und stimmte dem Vorhaben zu. Das schwedische Herr verwüstete das kleine Land jedoch furchtbar.
Damit Preußen nicht ewig klein beigeben mußte, baute der damalige Herrscher, Friedrich Wilhelm I., das anfangs kleine Heer trotz der geringen Bevölkerungszahl Preußens auf eine beachtliche Stärke aus. Er hinterließ seinem Nachfolger Friedrich II. ein 83.000 Mann starkes stehendes Heer. Dieser setzte das Heer ein, um die weit verstreuten Gebiete Preußens wieder zu vereinigen.
Friedrich II. versuchte dabei unter anderem, den Österreichern Teile von Schlesien zu entreißen und löste damit eine Folge von fürchterlichen Kriegen aus. Diese Kriege wurden die „Schlesischen Kriege“ genannt. Der dritte schlesische Krieg wurde auch unter dem Namen „Siebenjähriger Krieg“ bekannt.

Auf einmal sah sich Preußen einer Koalition seiner vier außerdeutschen Nachbarn gegenüber: Österreich, Rußland, Frankreich und Schweden. Da Preußen nur durch finanzielle Hilfe von den Engländern unterstützt wurde, drohte es mit fliegenden Fahnen unterzugehen. Doch wie durch ein Wunder endete der Krieg im siebenten Jahr, weil die russische Zarin Katharina II. starb, und ihr Sohn Peter III. den preußischen Herrscher Friedrich II.



verehrte. Aus diesem Grund schied er aus der Allianz der vier Staaten aus, wodurch sich für die anderen Staaten keine Möglichkeit mehr ergab, um die schlesischen Gebiete zurückzuerobern. In den folgenden Jahren baute Preußen dann seine wirtschaftliche Macht kontinuierlich aus. Die einzelnen Stationen waren:

1815 - Anschluß des Ruhrgebietes
1866 - Sieg über Österreich und damit Vorherrschaft in Deutschland
1871 - Sieg über Frankreich und Krönung des preußischen Königs Wilhelm I. zum deutschen Kaiser.

Dies wurde möglich durch ein ständig größer werdendes Gebiet, durch eine florierende Wirtschaft und dem stärksten Heer in Europa. Am Beispiel Preußens wird deutlich, daß man durch einen ausschließlich friedlichen Aufbau eines Landes kaum die Macht bekam, um sich um die Kaiserwürde zu bewerben. Anfänglich besaßen auch andere Länder außer Preußen die gleiche wirtschaftliche Macht, jedoch wurde vergessen ein ausreichend starkes Heer aufzubauen. Aus diesem Grund war es für ein militärisch starkes Land wie Preußen keine Schwierigkeit, diese Länder zu erobern. Einzig und allein Bayern konnte in dieser Zeit den Preußen standhalten.

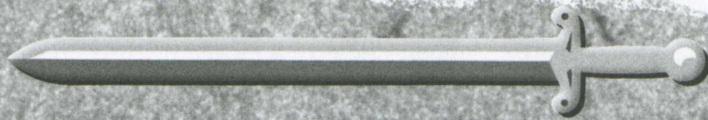
Große Ländereien mit reicher Landwirtschaft und florierender Wirtschaft wurden mangels einer starken Armee von Länder wie Preußen im Handstreich genommen und stärkten so die Vorherrschaft dieses Landes noch mehr. Dies konnte jedoch nur aus militärischer und wirtschaftlicher Macht resultieren. Vernachlässigte man eine dieser Komponenten, so mußte man scheitern. Nur die Herrscher, die dies akzeptierten und eine starke Armee aufbauten, hatten die große Chance, die Kaiserwürde zu erlangen. Dies war zumindest der Verlauf der Geschichte.

II. Der Einsatz wirtschaftlicher und militärischer Macht

Deutsche Kaiser regierten von 962 bis 1806 und von 1871 bis 1918. Während bei den letzten drei Kaisern vor allem die wirtschaftliche Macht im Vordergrund stand, bevorzugten die deutschen Kaiser, die bis 1806 regierten, eher den Grundbesitz als Sockel ihrer Macht. Die Landwirtschaft mußte so verwaltet werden, daß jeder Einwohner genug Nahrung hatte.

Ein weiterer Punkt waren die Abgaben, welche die Bauern zu leisten hatten. Ging es den Bauern gut, war auch die Staatskasse gefüllt. Ab dem Ende des Mittelalters favorisierte man jedoch in zunehmenden Maße den Handel, da der Zoll sowie die Steuern unentbehrlich für die meist leeren Staatskassen waren. Aus diesem Grunde begünstigten die meisten Adligen den Handel durch die Einrichtung von Märkten. Mit den Staatseinnahmen wurde der Hof finanziert sowie die Schulden bezahlt. Der größte Teil jedoch wurde auf das Militär verwendet. Reiche Gebiete, die im Grenzgebiet lagen, wie zum Beispiel Piemont, Venedig oder der Elsaß, waren damals heiß begehrte Gebiete, die schon seit Jahrhunderten umkämpft wurden.

Wie schon erwähnt, waren Reichtum und großer Landbesitz wesentliche Voraussetzungen, um die Kaiserwürde zu erringen. Für Länder mit starken Armeen war es ein leichtes ertrag-



reiches Gebiete, wie die soeben erwähnten, zu erobern und zu verteidigen.

Drei Waffengattungen standen damals dem Feldherrn zur Verfügung: Infantrie, Artillerie und Kavallerie. Die Artillerie war in der Schlacht meist das zerstörende Element, die Kavallerie das bewegliche Element, wogegen die Infanterie sowohl zerstörend als auch beweglich war. Die Bewaffnung der Infantrie bestand aus Vorderladergewehren mit Bajonett. Die Kavallerie kämpfte mit Säbeln und Vorderladerpistolen. Die Artillerie letztendlich verwendete Vorderladergeschütze mit glatt gezogenem Lauf, die sowohl Volleisenkugeln als auch Kartätschen verschossen.

Das Hauptziel einer jeden angreifenden Macht war es, die Armee des Gegners zu stellen und vernichtend zu schlagen. Dies bedeutete nicht unbedingt die Truppen weiträumig verteilt an der gegnerischen Grenze aufzubauen, um dann mit einem Feldzug die feindliche Hauptstadt zu erreichen, sondern die Truppen konzentriert einzusetzen. Ein militärisch überlegener Feldherr versuchte seinen Widersacher zu stellen und zu schlagen. Der militärisch Unterlegene hingegen zog sich zunächst zurück, zumindestens solange wie keine unmittelbare Gefahr für die Hauptstadt drohte.

Bedrohte der militärisch überlegene Feldherr jedoch eine wichtige Provinz oder gar die Hauptstadt, so war die Zeit gekommen, sich zur Wehr zu setzen. Der Verteidiger hatte dann aber, trotz seiner schwächeren Armee, zumeist den Vorteil, das Schlachtfeld zu bestimmen. So konnte er zum Beispiel geographische Begebenheiten ausnutzen, um dem Angreifer das Vorankommen zu erschweren. Verbunden mit dem nötigen Schlachtenglück konnten diese Umstände dann durchaus dazu führen, daß eine scheinbar überlegene Armee als Verlierer aus der Schlacht hervorging.

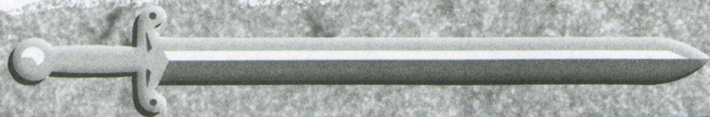
Die Taktik in der Schlacht war sehr entscheidend für den Ausgang. Ein guter Feldherr konnte die geographischen Vorausbestimmungen umgehen, indem er seine Waffengattungen und Truppen dem Gelände anpaßte. War die Schlacht entschieden, zog sich die geschlagene Truppe ungeordnet zurück. Dies war für den Sieger die Chance, den Sieg vollkommen zu machen, indem er die fliehenden Truppen verfolgte, um sie endgültig zu vernichten.

III. Politische Konsequenzen

Nach einer Entscheidungsschlacht betraten meist die Diplomaten das Parkett, um einen Frieden auszuhandeln. Dies bedeutete zumeist, daß der Unterlegene den Forderungen des Siegers nachgeben mußte.

Die Forderungen waren sehr unterschiedlicher Natur. So konnten geographische Zugeständnisse in Form von Gebietsabtretungen verlangt werden. Ebenso geläufig waren politische und militärische Zugeständnisse. Folgen hiervon waren die Aufgabe des politischen Einflusses in einem bestimmten Gebiet, das Schleifen von Festungen, oder das Nichtbefahren von Meeresgebieten.

An dieser Stelle wollen wir unseren geschichtlichen Überblick beenden, und das Schicksal eines Landes in Ihre Hände legen. Bestimmen Sie, auf welche Art und Weise Sie Ihr Land



aufbauen, und inwieweit Sie sich eine Armee unterhalten. Möglicherweise läßt sich sogar der Krieg mit seinen unschönen Folgen gänzlich vermeiden? Genauso können Sie natürlich auch versuchen, die Geschichte nachzuvollziehen, wie beispielsweise den Aufbau des preußischen Reiches.

Egal wie auch immer Sie spielen, bedenken Sie, daß ab jetzt das Wohl Ihres Volkes in Ihren Händen liegt. Ihr Erfolg ist natürlich auch maßgeblich von Ihren „Mitstreitern", sprich Regenten der anderen Länder, abhängig. Bringt diplomatisches Feingespür Sie zum Ziel oder vielleicht doch die stärkste Armee?

KAISER erlaubt Ihnen unzählige unterschiedliche Wege zu beschreiten. Wir haben versucht, auf das Geschehen so wenig wie möglich Einfluß zu nehmen, so daß wirklich SIE und Ihre Mitspieler den Spielablauf bestimmen und nicht der Computer.

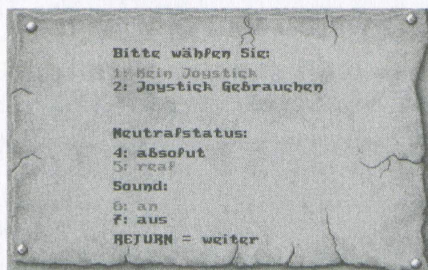
Voreinstellungen

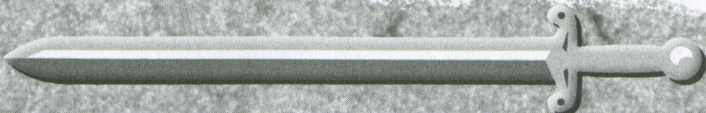
Nach kurzer Zeit erscheint auf Ihrem Bildschirm ein Auswahlmenü, in dem Sie bestimmen können, über welches Steuermedium Sie das Spiel steuern möchten. Wählen Sie die für Sie in Frage kommende Konfiguration aus, indem Sie die entsprechende Ziffer eingeben. Der jeweils gerade selektierte Eintrag wird in roter Schrift dargestellt.

Ferner können Sie in diesem Menü den Neutralstatus bestimmen. Dieser Punkt ist sehr wichtig für eventuell zu führende Kriege, die zu einem späteren Zeitpunkt beschrieben werden. Zur Erklärung sei hier genannt, daß die Regenten, die an einem Krieg nicht teilnehmen wollen, den Status „neutral" wählen können. Dies bedeutet für den Kriegsverlauf, daß der jeweilige Regent seine Truppen nicht mobilisiert hat und somit auch nicht an den Landesgrenzen aufstellen kann.

Nun ist es aber in der Realität so, daß im Falle eines Überraschungsangriffes das Land völlig ungeschützt ist. Schließlich repräsentiert die Aussage, man sei neutral, keine „Käseglocke", die jegliches Einmarschieren feindlicher Truppen verhindert.

Und das ist auch genau der Unterschied zwischen den beiden wählbaren Optionen „absolut" und „real". Wählt man als Voreinstellung „absolut", bedeutet das, daß ein Land, welches sich im Krieg neutral verhält, in keiner Art und Weise angegriffen werden kann - sprich durch

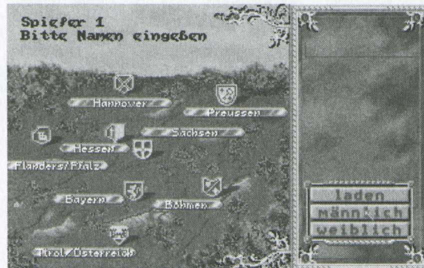




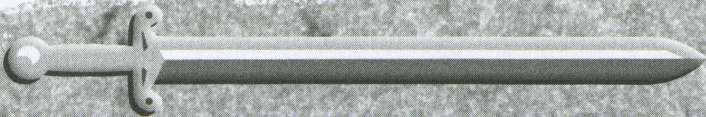
eine Art „Käseglocke" geschützt wird. Wählt man dagegen den Status „real", sind Überraschungsangriffe durchaus möglich. Für welche Voreinstellung Sie sich entscheiden sollten, ist schwer zu sagen, da dies aufgrund unserer Erfahrungen primär von den beteiligten Spielern abhängig ist.
Die letzte Auswahl betrifft die akustische Untermalung des Spielablaufes. Bei der Entwicklung von KAISER haben wir uns gedacht, daß man die visuellen Details auch noch durch auditive Effekte unterstreichen könne. Hierzu bot sich dann die Verwendung digitalisierter, natürlicher Geräusche an. So hören Sie beispielsweise bei schönem Wetter Vogelstimmen oder Schafe, wogegen bei einem Unwetter Donnergrollen das Geschehen begleitet. Da dies aber zweifellos Geschmackssache ist, überlassen wir die Entscheidung Ihnen.
Wenn Sie die Option „Sound an" wählen, können Sie trotzdem jederzeit während des Spieles den Sound durch Drücken der Leertaste wieder ein- bzw. ausschalten. Sobald Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie durch Drücken der Taste [Return] Ihre Angaben bestätigen.

Namenseingabe und Auswahl eines Landes

Auf dem Bildschirm erscheint nun die Darstellung einer Landkarte. Hier können Sie die Namen der Mitspieler eingeben und ein Land Ihrer Wahl aussuchen. Die Eingabe eines Namens erfolgt über die Tastatur, wobei Sie natürlich während der Eingabe durch Drücken der [Backspace]-Taste Korrekturen vornehmen können.



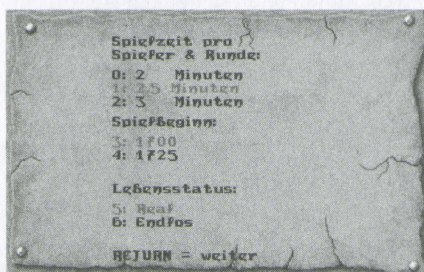
Haben Sie den Namen eingegeben, drücken Sie bitte die [Return]-Taste, die Maustaste oder den Feuerknopf. Anschließend werden Sie gefragt, ob Sie männlichen oder weiblichen Geschlechtes sind. Klicken Sie hierzu auf die jeweilige Box in der unteren rechten Ecke des Bildes.
Die nächste Frage betrifft das Land, über das Sie herrschen möchten. Insgesamt stehen acht Länder zur Auswahl, so daß bis zu acht Mitspieler teilnehmen können. Jedes Land wird durch ein Wappen gekennzeichnet, das dann auch während des Spielverlaufes bei verschiedenen Gelegenheiten das jeweilige Land repräsentiert. Die Wappen nebst Landnamen finden



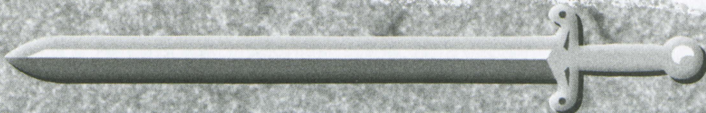
Sie auch auf dem Spielplan und den Spielsteinen wieder. Um nun ein Land auszuwählen, klicken Sie auf das entsprechende Wappen. Sobald ein Land vergeben wurde, erscheint vor dem Wappen als Kennzeichnung eine Burg.
Haben Sie alle Eingaben getätigt, klicken Sie den Eintrag „Weiter" an. Nun kann der nächste Mitspieler seinen Namen eingeben. Haben sich alle Mitspieler eingetragen bzw. ihr Land ausgewählt, drücken Sie zum Fortfahren die [Return]-Taste. Klicken Sie bitte nicht auf die Box mit der Bezeichnung „Spiel laden", da diese Option zum Laden eines zuvor gespeicherten Spieles dient (Erklärung siehe am Ende dieses Kapitels).

Einstellung der Spielzeit pro Runde und insgesamt

Es erscheint ein weiteres Auswahl-Menü, in welchem Sie angeben können, wieviel Zeit ein Spieler maximal hat, um seine Spielzüge zu tätigen. Am Ende eines jeden Spielzuges überprüft der Computer diese Zeit. Sollte nun ein Spieler diese Zeit überschritten haben, kann das Auswirkungen auf seine maximale Lebenserwartung haben, die wie im richtigen Leben leider (oder auch zum Glück) nur begrenzt ist. Dabei spielt das Ausmaß der Zeitüberschreitung zusätzlich eine Rolle. Eine geringfügige Zeitspanne von beispielsweise 20 Sekunden bedeutet in den meisten Fällen keine Beinträchtigung der Lebenserwartung.



Gemäß unseren Erfahrungen sind zwei Minuten durchaus ausreichend, doch raten wir Ihnen bei den ersten Spielen eher zu drei Minuten. Der KAISER bietet sehr vielfältige Handlungsmöglichkeiten, die man erst einmal kennenlernen und erlernen muß.
Ebenso können Sie hier bestimmen, in welchem Jahr Sie das Spiel beginnen möchten. Wählen Sie das Jahr 1700, so fangen Sie als Herr beziehungsweise Frau an und durchlaufen das Spiel von Anfang an. Wählen Sie dagegen das Jahr 1725, beginnen alle Mitspieler mit einem höheren Titel und einem Startkapital von 250.000 Talern. Sie sollten dann zunächst erst einmal mehrere Häuser, Felder und Kornmühlen kaufen, um Ihre Wirtschaft in Schwung zu bringen. Diese Option ist für all diejenigen gedacht, denen einmal weniger Zeit zum Spielen zur Verfügung steht. Hauptsächlich spart man dann einen Großteil des wirtschaftlichen Aufbaus, da man sich mit dem Startkapital doch eine beträchtliche Anzahl Investitionen auf einmal leisten kann. Interessanter ist es jedoch auf jeden Fall im Jahr 1700 zu beginnen, da man dann



den Aufbau des eigenen Landes vollständig in die eigene Hand nehmen kann.

Weiterhin können Sie den Lebensstatus einstellen. Sie haben die Wahl zwischen „Real" und „Endlos". Wählen Sie „Real", wird der Rechner eine nicht für der Spieler zu ersehende Lebenserwartung bestimmen, die unter den Einflüssen von beispielsweise Nahrungsmangel und Revolution verringert wird. Ihr Ziel bleibt es weiterhin Kaiser zu werden, dies ist aber während eines Menschenlebens zu schaffen. Wählen Sie stattdessen die Option „Endlos", so wird die Lebenserwartung nicht berücksichtigt.

Zur Auswahl der Optionen drücken Sie einfach wieder die entsprechende Zahlentaste auf der Tastatur. Der jeweilige Eintrag wird dann in roter Schrift dargestellt. Bestätigen Sie abschließend Ihre Eingabe durch Drücken der [Return]-Taste.

Laden eines gespeicherten Spieles bei Programmstart

Auf der Landkarte zur Eingabe der Spielernamen befindet sich auch noch eine Option zum Laden eines gespeicherten Spieles. Befolgen Sie die Anweisung des Programmes und drücken Sie anschließend die [Return]-Taste. Es erscheint eine Tafel, auf der die Namen der bereits gespeicherten Spiele angezeigt werden. Wählen Sie ein Spiel aus, indem Sie den Zeiger auf dem gewünschten Namen positionieren. Bei richtiger Positionierung wird der Name in roter Schrift dargestellt. Drücken Sie dann die linke Maustaste oder den Feuerknopf des Joysticks.

Der Name wird jetzt in die Eingabezeile am unteren Rand der Tafel übernommen.

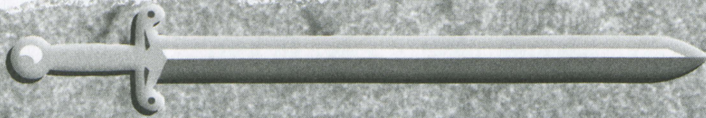
Um den Ladevorgang zu starten, klicken Sie auf den Eintrag „Weiter" oder drücken die [Return]-Taste .Sobald der Ladevorgang abgeschlossen ist, erscheint noch einmal die Tafel mit den Voreinstellungen für die Steuermedien usw., wobei die im gespeicherten Spiel enthaltenen Parameter berücksichtigt werden. Haben Sie beispielsweise ein Spiel mit 2 Joysticks gespielt, könnten Sie jetzt noch auf die Steuerung mit einem Joystick und einer Maus umschalten und umgekehrt. Verlassen wird die Tafel durch Drücken der [Return]-Taste.

Auch die Voreinstellung für die Zeitdauer, die ein Spieler für einen Spielzug verwenden kann, ohne daß seine maximale Lebenserwartung beeinflußt wird, kann noch einmal geändert werden. Sobald Sie diese Tafel verlassen, wird die bereits erwähnte Initialierungsphase gestartet. Weitere Informationen zum Laden eines Spieles finden Sie im Abschnitt über die „Allgemeinen Optionen".

Der Spielablauf

An- und Verkauf von Korn oder Handelsgütern

Anhand eines Spieldurchlaufes wollen wir Ihnen nun die Handhabung des Programmes erläutern. Wenn der Ladevorgang erfolgreich abgeschlossen ist, sollte auf Ihrem Bildschirm ein Kornfeld mit einem Kornspeicher zu sehen sein. Die Füllhöhe des Speichers richtet sich nach dem Ertrag Ihrer Felder. Außerdem sehen Sie eine Marke, die bei ausreichendem



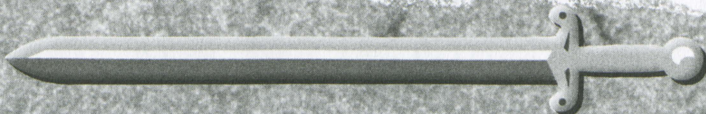
Vorrat schwarz dargestellt wird. Die Position der Marke repräsentiert die Kornmenge, die Sie für sich und Ihren Hofstaat benötigen. Der aktuelle Stand Ihrer Kornreserve ist auch auf der eingeblendeten Karte eingetragen. Im folgenden wollen wir Ihnen die einzelnen Einträge auf der Karte erklären:



Am oberen Rand des Bildschirmes sehen Sie den Titel, den Namen und den Staat des jeweils an der Reihe befindlichen Spielers sowie das Jahr, in dem Sie sich zur Zeit befinden. „Kornreserve“ zeigt Ihnen Ihren aktuellen Kornvorrat an, wobei „Korn benötigt“ die Menge repräsentiert, die Sie brauchen, um sich selbst und Ihren Hofstaat zu versorgen.
„Korn Inland“ zeigt Ihnen den aktuellen Preis für den An-, bzw. Verkauf von Korn im eigenen Land an. Der nächste Eintrag - „Korn Ausland“ - zeigt Ihnen den Preis für ausländisches Korn an.
„Handelsgüter“ informiert Sie darüber, wieviel Fuhren Handelsgüter Sie besitzen. Den aktuellen Preis für eine Fuhre finden Sie im darunterliegenden Eintrag „Handelspreis“. Der letzte Eintrag mit der Bezeichnung „Vermögen“ gibt Ihnen an, wie viele Taler Sie zur Zeit besitzen, sei es in positiver oder negativer Richtung.

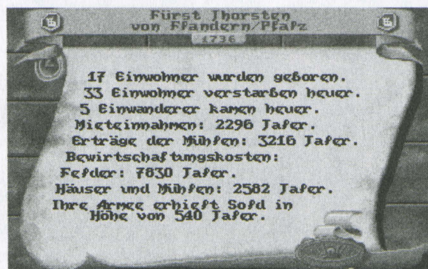
Wenn Sie nun beabsichtigen Korn zu kaufen oder zu verkaufen, weil der Preis Ihnen gerade günstig erscheint, positionieren Sie den Pfeil auf dem betreffenden Eintrag und drücken Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks, bzw. die linke Maustaste. Es erscheint eine Tafel, auf der fünf Nullen sowie die Begriffe „Einkauf“ und „Verkauf“ zu sehen sind. Da die Steuerung des gesamten Programmes über den Joystick oder die Maus erfolgt, gilt dies auch für die Eingabe der Zahlenwerte. Wenn Sie nun die Maus oder den Joystick nach links bewegen, bewegt sich auch der Pfeil unterhalb der Nullen in die angegebene Richtung. Entsprechendes gilt für eine Rechtsbewegung.

Bewegen Sie nun den Joystick oder die Maus nach oben, dann erscheint an der Stelle, an der sich der Pfeil befindet, eine 1. Befand sich der Pfeil unterhalb der linken Null, bedeutet diese Einstellung, daß Sie 10.000 Maß Korn kaufen oder verkaufen wollen. Stünde der Pfeil eine Stelle weiter rechts, würden Sie damit 1.000 Maß Korn kaufen oder verkaufen. Bewegen Sie die Maus oder den Joystick nun noch einmal nach oben, erscheint eine 2, bei nochmaligem Bewegen eine 3 usw. Dasselbe gilt auch in umgekehrter Reihenfolge. Bewegen Sie die Maus oder den Joystick nach unten, erscheint zuerst eine 9, dann eine 8 usw.

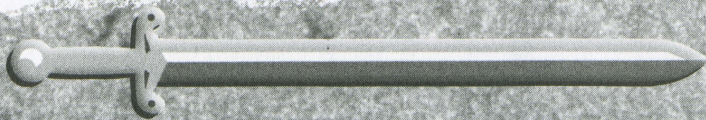


Einfacher gesagt, verschieben Sie einfach nur die Zehnerwerte, um so jede erdenkliche Zahl zwischen 00001 und 99999 einzustellen. Um die Eingabe abzuschließen, betätigen Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks oder die linke Maustaste.
Jetzt erscheint wieder der Zeiger, mit dem Sie bestimmen können, ob Sie kaufen oder verkaufen wollen. Positionieren Sie den Zeiger zu diesem Zweck über dem gewünschten Begriff. Erscheint der gewählte Eintrag in roter Schrift, bestätigen Sie die Transaktion durch Drücken der linken Maustaste bzw. des Feuerknopfes. Sollten Sie Ihre Eingabe rückgängig machen wollen, positionieren Sie den Zeiger auf dem großen Pfeil links neben der eingestellten Zahl. Sobald der Pfeil rot umrandet dargestellt wird, drücken Sie die Maustaste oder den Feuerknopf. Anmerkung: Es ist nicht erlaubt, innerhalb desselben Jahres Korn zu einem günstigen Preis zu kaufen und im Ausland zu einem höheren Preis zu verkaufen. Sollten Sie es dennoch versuchen, kann der Eintrag „Verkaufen" nicht selektiert werden, sprich er wird nicht rot dargestellt. Das Ergebnis der Kauf- oder Verkauf-Transaktion wird Ihnen dann auf der Übersichtstafel angezeigt, d. h. Ihr Kornvorrat hat zu- oder abgenommen. Analog dazu hat Ihr Vermögen zu- oder abgenommen. Bei den Verkauf-Transaktionen entstehen übrigens Kosten, die Ihnen ebenfalls von Ihrem Vermögen abgezogen werden. Möchten Sie Handelsgüter kaufen oder verkaufen, verfahren Sie in derselben Weise wie zuvor beschrieben. Klicken Sie den Eintrag „Handelsgüter" an und geben Sie an, wieviel Sie kaufen oder verkaufen möchten. Haben Sie alle Ein- oder Verkäufe getätigt, verlassen Sie das Bild, indem Sie den Eintrag „Weiter" anklicken.

Die Jahresübersicht



Nach dem Handelsbild bzw. ab dem ersten Titel nach der Kornausgabe (Erklärung folgt noch), erscheint eine Übersicht auf Ihrem Bildschirm, die Ihnen anzeigt, wie viele Bewohner in Ihrem Land geboren wurden oder verstorben sind. Ferner können Sie sehen, welche Erträge Ihre Mühlen erwirtschaftet haben bzw. was Sie an Miete einnehmen. Parallel dazu sehen Sie aber auch, was es Sie kostet, Häuser und Felder zu unterhalten.
Sollten die Bewirtschaftungskosten der Felder höher als die Erträge Ihrer Mühlen sein, sollten Sie sich baldmöglichst eine Mühle kaufen, damit das Gleichgewicht wiederhergestellt werden kann. Ebenso verhält es sich mit den Bewirtschaftungskosten für Häuser und



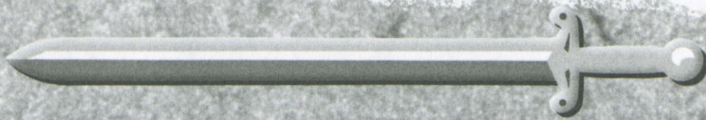
Mühlen. Haben Sie am Anfang zu viele Häuser gebaut, kann es vorkommen, daß ein Teil davon mangels Bevölkerung leersteht. Versuchen Sie möglichst ein günstiges Verhältnis zwischen Kosten und Ertrag herzustellen. Zusätzlich erhalten Sie mittels dieser Übersicht Informationen über einige weitere Ereignisse, wie beispielsweise Einwanderer, die in Ihr Land gekommen sind oder auch Auswanderer.
Haben Sie den ersten Titel erhalten, erfahren Sie außerdem, wieviel Sold Ihre Armee erhält. Der entsprechende Betrag wird von Ihrem Vermögen abgezogen. Die Übersicht verlassen Sie durch Drücken der linken Maustaste bzw. des Feuerknopfes an Ihrem Joystick.

Vor dem Stadttor

1. **allg. Optionen**
2. **Verwalten des Militärs (erst nach Beförderung)**
3. **Einkauf von Feldern usw.**
4. **Handel mit Mitspielern**
5. **finanzielle Auswertung**
6. **Spielstan**
7. **Spielzug beenden**
8. **Landübersicht**
9. **Grenzübersicht**



Auf diesem Bild stehen Ihnen nun die verschiedensten Möglichkeiten zur Verfügung. So können Sie jetzt z. B. Häuser, Felder, Kornmühlen und dergleichen kaufen. Ebenso können Sie von diesem Bild aus Ihr Militär aktivieren oder Handel mit Ihren Mitspielern betreiben. Es stehen Ihnen insgesamt vier Übersichtsfunktionen zur Verfügung. Außerdem haben Sie die Möglichkeit Ihr Spiel zu speichern, ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden oder eine Pause einzulegen. Dies mag Ihnen nun auf den ersten Blick etwas viel erscheinen, doch werden wir jedes Menü einzeln durchgehen, um Ihnen einen umfassenden Überblick über die verschiedenen Funktionen zu geben.

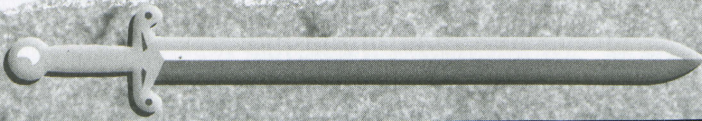


Die Anschlagtafeln

An der Stadtmauer sind zwei Informationstafeln angeschlagen, die Ihnen Übersichten über Ihre derzeitige Lage bzw. über den allgemeinen Spielstand geben. Klicken Sie zunächst die linke Informationstafel an. Auf dem nun erscheinenden Bild können Sie Ihren aktuellen Spielstand sehen. Sie erhalten Angaben über Ihren Punktestand, über die Anzahl Ihrer Fuhren und deren Warenwert sowie über Ihren Kornvorrat. Ebenso können Sie hier ersehen, von wie vielen Feldern Sie Korn ernten, wie viele Soldaten Ihnen unterstehen und wie Sie ausgerüstet sind. Sollten Sie die Meldung erhalten, daß eine bestimmte Anzahl Soldaten im Freien schläft, sollten Sie weitere Feldlager errichten. Auch die Anzahl Ihrer Häuser und Mühlen sowie deren Zustand wird angezeigt. Sollten einmal einige Häuser nicht bewohnt sein, ist es sinnvoll dafür zu sorgen, daß Ihre Bevölkerung sich vermehrt. Dies ist beispielsweise durch niedrige Steuersätze sowie größere Kornmengen über das benötigte Maß hinaus möglich. Durch diese Maßnahmen können Sie zwar nicht direkt die Geburtenrate beeinflußen, aber wenn in Ihrem Land Wohlstand vorzufinden ist, wirkt sich dies oft erheblich auf die Einwandererzahlen aus. Leerstehende Häuser bringen naturgemäß keine Mieteinnahmen und kosten nur Unterhalt. Ebenso verhält es sich mit den Kornmühlen. Sollten Ihre Mühlen unwirtschaftlich arbeiten, ist es ratsam, zunächst noch einige Felder zu kaufen, damit die Mühlen ausgelastet sind. Sie werden sehen, daß Ihre Einnahmen nicht unbeträchtlich steigen. Es ist allerdings auch möglich, daß die Anzahl Ihrer Felder und Mühlen durchaus im richtigen Verhältnis liegt, aber dennoch einige Mühlen unwirtschaftlich arbeiten. In diesem Fall dürfte sich das Problem auch in einer unzureichenden Bevölkerungszahl begründen. Verlassen wir nun dieses Bild wieder durch Drücken der linken Maustaste bzw. des Feuerknopfes Ihres Joysticks. Betrachten wir uns als nächstes die rechte Informationstafel. Hier sehen wir eine Übersicht über den Spielstand sämtlicher Spieler. Dabei werden die Spielpunkte, das Vermögen und die Einwohnerzahl aufgeführt. Für einen direkten Vergleich ist es von Zeit zu Zeit ganz interessant zu sehen, wie die anderen fortgeschritten sind. Auch dieses Bild wird durch Drücken der linken Maustaste oder des Feuerknopfes Ihres Joysticks wieder verlassen.

Die Landübersicht

Wieder vor der Stadtmauer angelangt schauen wir uns nun einmal an, was sich hinter dem Aussichtsturm auf der linken Seite verbirgt. Klicken Sie dieses Symbol an und Sie erhten einen Ausblick über Ihr Land. Dabei wird Ihnen in der rechten und linken Spalte angezeigt, wie viele Häuser, Mühlen, Felder usw. Sie bis jetzt Ihr eigen nennen. Bewegen Sie nun die Maus oder Ihren Joystick, dann können Sie sich einen Überblick über die gesamte Karte verschaffen. Diese Übersicht zeigt Ihnen so auf schnelle Weise, wo Sie Ihre Objekte gesetzt haben. Auch dieses Bild verlassen Sie, wie alle anderen Übersichten, mittels Druck auf die Maustaste oder den Feuerknopf.



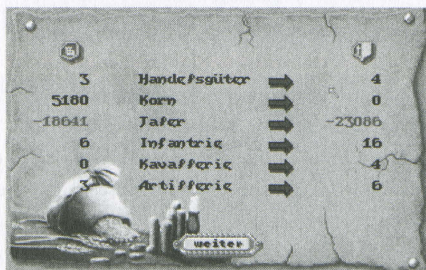
Die Grenzübersicht

Klicken Sie nun den linken Turm in der Stadtmauer an. In diesem Bild erhalten Sie eine Komplettübersicht über die gesamte Karte des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation. Dies ist aber erst später wirklich interessant, da Sie dort eventuelle Landeroberungen sehen können. In dieser Karte werden nach einem Krieg, sofern Land erobert wurde, die Landesgrenzen neu gezeichnet, so daß Sie dort immer ersehen können, wie groß Ihr Land geworden ist. Verlassen wird dieses Bild wie in den oberen Kapiteln beschrieben.

Der Handel mit Mitspielern

Da wir nun wieder vor der Stadtmauer stehen, wollen wir uns jetzt mit dem Handel unter den Mitspielern beschäftigen. Positionieren Sie hierzu den Pfeil auf das Wagensymbol am unteren rechten Bildschirmrand. Drücken Sie nun die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks und Sie gelangen zu einer Auswahltafel, innerhalb der Sie bestimmen können, mit welchem Ihrer Mitspieler Sie Handel treiben möchten. Bewegen Sie hierzu den Zeiger über die Tafel, bis der Landname des gewünschten Handelpartners in roter Schrift dargestellt wird. Drücken Sie dann die Maustaste oder den Feuerknopf des Joysticks. Es erscheint nun eine weitere Tafel, auf der der eigentliche Handel stattfindet. Auf der Tafel werden die Gegenstände aufgeführt, mit denen Sie handeln können. Sind Sie noch ein normaler Bürger, können Sie nur Handelsgüter, Korn und Bargeld transferieren. Gleiches gilt, wenn ein Adliger mit einem Herrn handelt. Sobald jedoch zwei Adlige miteinander in Verbindung treten, können auch Einheiten der drei Truppengattungen übergeben werden. Auf der linken Seite sehen Sie jeweils Ihren Bestand und auf der rechten Seite die Werte Ihres Handelpartners. Ist der Bestand eines Handelsgutes auf der linken Seite, sprich Ihrer Seite, Null, oder haben Sie im Falle von Talern sogar Schulden, kann verständlicherweise mit diesem Gegenstand nicht gehandelt werden.

Um nun eine bestimmte Menge eines Handelsgutes zu transferieren, positionieren Sie den Pfeil über dem gewünschten Eintrag. Der Rand des zugehörigen großen Pfeiles wird bei richtiger Positionierung rot dargestellt. Drücken Sie dann die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Daraufhin erscheint am unteren rechten Rand eine kleine Tafel,



in welcher Sie mittels Maus oder Joystick angeben können, wieviel Korn Sie zu Ihrem Handelspartner transferieren möchten. Die Eingabe der Menge geschieht auf dieselbe Art und Weise wie bei allen anderen Zahleneingaben. Da der unter den Handelspartnern vereinbarte Gegenwert nicht direkt abgezogen wird, sind Sie auf die Ehrlichkeit Ihres Partners angewiesen. Da Sie Ihre Mitspieler aber wahrscheinlich recht gut kennen, werden Sie schon wissen, wem Sie trauen können und bei wem es vielleicht zu einem Vertragsbruch kommen könnte. Durch Anklicken des Eintrages „Weiter“ schließen Sie den Handel ab und gelangen wieder vor die Stadtmauer.

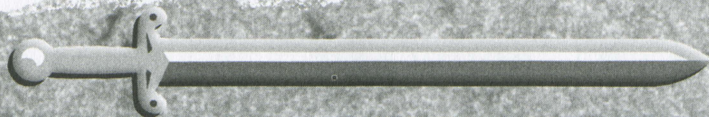
Beenden eines Spielzuges

Nun kommen wir zu dem Wegweiser am linken unteren Rand des Bildschirmes. Durch Anklicken dieses Wegweisers schließen Sie Ihren Spieldurchgang ab. Es werden dann noch einige Berechnungen durchgeführt, so daß Sie gegebenenfalls noch befördert und einen neuen Titel zugeteilt bekommen. Ansonsten ist der nächste Mitspieler am Zug. Da Sie nach Spielbeginn als normaler Bürger noch nicht die Möglichkeit haben die anderen Spielfunktionen zu nutzen, versuchen Sie jetzt durch geschicktes Handeln, sprich An- oder Verkauf von Korn und weiteren Kauf von Feldern und Kornmühlen, Ihre Wirtschaft zum Florieren zu bringen, auf daß später Ihre Staatskasse gut gefüllt sei. Sind Ihre Bemühungen vom Erfolg gekrönt, werden Sie nach einigen Spielrunden mit einem höheren Titel belohnt. Erfahrungsgemäß dauert dies aber ca. 6 bis 12 Jahre.

Einkauf von Feldern usw.

Zu Spielbeginn verfügt jeder Mitspieler über ein Startvermögen von 15.000 Taler, so daß Sie sich jetzt einige Dinge anschaffen können. Zu diesem Zweck zeigen Sie mit dem Pfeil auf das Dach des Hauses, das sich gleich hinter der Stadtmauer befindet. Folgendes Bild sollte nun auf Ihrem Bildschirm erscheinen: Am unteren rechten Rand sehen Sie auf einer kleinen Tafel die Anzahl der Taler, die Ihnen zur Verfügung stehen. Sie können natürlich auch Schulden machen, wobei Sie jedoch nur über eine bestimmte Bonität verfügen. Als Herr sollten Sie somit wenn irgend möglich nicht mehr als ca. 8.000 bis maximal 12.000 Taler Schulden machen.

Ansonsten besteht die Gefahr, daß die Gläubiger Teile Ihrer Besitztümer pfänden. Mit jedem neuen Titel erhöht sich Ihre Bonität um 10.000 Taler. Pfändungen werfen Sie in Ihren Aktivitäten weit zurück, da Felder, Häuser und Kornmühlen den Grundstock Ihres Vermögens darstellen. Zurück zum Einkauf. Kaufbare Objekte sind Häuser, Felder, Kornmühlen, Teile der Stadtmauer, Feldlager für Ihr Militär sowie Teile des Palastes und der Kathedrale.



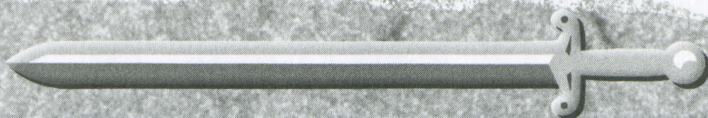
1. Kornfeld
2. Mühle
3. Stadtmauer
4. Palast
5. Kathedrale
6. Feldlager
7. Roden
8. Häuser



Kornfelder, Häuser und Mühlen

Zeigen Sie nun mit dem Pfeil auf das Kornfeld. Dort wo Ihr Taler-Guthaben steht, erscheint nun der Eintrag „Kornfeld" und die aktuellen Kosten des Kornfeldes. Durch Drücken des Feuerknopfes oder der linken Maustaste kaufen Sie ein Kornfeld. Der Kaufbetrag wird Ihnen direkt vom Guthaben abgezogen. Zweimaliges Drücken bedeutet Kauf von zwei Feldern, dreimaliges Drücken den Kauf von drei Felder, etc. In derselben Weise verhält es sich mit den Kornmühlen oder den Häusern. Zeigen Sie mit dem Pfeil jeweils auf das gewünschte Objekt und kaufen Sie es durch Drücken auf die linke Maustaste bzw. den Feuerknopf.

Denken Sie beim Kauf von Objekten aber auch daran, daß das Verhältnis von Kosten und Ertrag gewahrt bleibt. Wenn Sie einige Felder gekauft haben, sollten Sie sich auch eine Kornmühle kaufen, damit das Korn verarbeitet werden kann. Dies erhöht erstens Ihren Kornvorrat und zweitens sind Ihre Mühlen dann ausgelastet und können wirtschaftlich arbeiten. Genauso verhält es sich beim Kauf von Häusern. Sie sollten sich nicht unnötig viele Häuser kaufen, da sie sonst eventuell nur leerstehen, wenn Ihre Bevölkerungszahl nicht groß genug ist. Dies verursacht dann ärgerliche Unterhaltskosten, die Ihnen von Ihrem Vermögen abgezogen werden.



Palast- und Kathedralenteile

In diesem Bild haben Sie ferner die Möglichkeit Teile Ihres Palastes oder Ihrer Kathedrale zu kaufen. Dies sollten Sie jedoch erst tun, wenn Sie über genug Geld verfügen. Lassen Sie sich dabei nicht von dem enormen Preis irritieren. Dieser Preis gilt nur für das erste Bauteil, da Sie mit diesem Teil bereits sämtliche Bauvorbereitungen bezahlen. Der Palast als auch die Kathedrale bestehen inklusive des Baugerüstes aus je 10 Teilen.

Stadtmauern und Feldlager

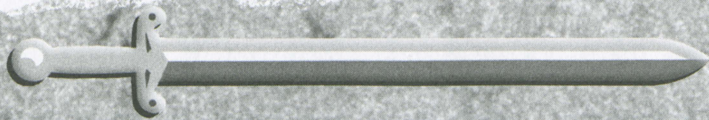
Weitere kaufbare Objekte sind noch die Stadtmauer und die Feldlager. Stadtmauern sind insofern wichtig, da sie einen Schutz gegen Angriffe Ihrer Mitspieler darstellen. Haben Sie keine Stadtmauern um Ihre Städte gezogen, dann ist es für Ihre Mitspieler erheblich einfacher selbige zu erobern oder zu vernichten. Sollte eine Ihrer Städte einmal vernichtet werden, kostet es Sie viel Geld und Zeit, um sie wieder aufzubauen. Zeit und Geld wiederum sind Faktoren, die im weiteren Verlauf des Spieles von großer Bedeutung sein können. Sobald Sie über eine Armee verfügen, sollten Sie für diese einige Feldlager kaufen. Wenn Ihre Truppen im Freien übernachten müssen, senkt dies die Moral der Truppe. Diese Moral aber ist bei späteren Kriegen sehr wichtig - wer kämpft schon gern für sein Land, wenn dieses ihn schlecht behandelt. Je größer Ihre Armee ist, desto mehr Feldlager müssen Sie errichten. Als Anhaltspunkt sei genannt, daß in einem Feldlager ca. 4 Infantrie- oder 3 Artillerie- oder 2 Kavallerie-Einheiten untergebracht werden können.

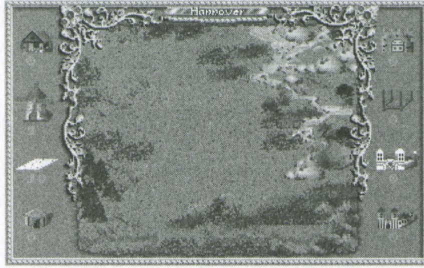
Roden

Wenn Sie den Baumstumpf links neben dem Eintrag „Weiter" ansteuern, können Sie sich „Äxte" kaufen. Auf unserem Bild haben wir diese Option als Roden bezeichnet, da man mit ihr Bäume, kleine Felsbrocken, aber auch im Krieg zerstörte Stadtmauerteile oder Häuser beseitigen kann. Manchmal geht einem ja vielleicht der Platz aus oder man möchte sein Land nicht durch lauter „vergammelte" Ruinen verunzieren.

Setzen von Objekten

Haben Sie all Ihre Einkäufe getätigt, zeigen Sie mit dem Pfeil auf den Eintrag „Weiter" und betätigen die linke Maustaste bzw. den Feuerknopf Ihres Joysticks. Auf dem Bildschirm erscheint nun ein Ausschnitt Ihres Landes. Indem Sie die Maus oder den Joystick in verschiedene Richtungen bewegen, können Sie über die gesamte Karte wandern, die ja auch als Spielplan vor Ihnen liegt.
Setzen können Sie Ihre Objekte jedoch nur im eigenen Land, was ja auch irgendwie logisch ist. Am oberen Rand der Karte wird Ihnen auf einem kleinen Schild das Land angezeigt, in dem Sie sich zur Zeit befinden. Am linken und rechten Rand der Karte sehen Sie die ver-



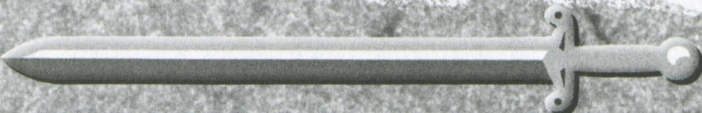


schiedenen Objekte, die Sie setzen können. Die Anzahl der zu setzenden Objekte finden Sie entsprechend Ihrer Einkäufe darunter verzeichnet. Positionieren Sie nun den Pfeil auf das Objekt, das Sie setzen wollen, woraufhin es blau unterlegt dargestellt wird.

Durch Drücken des Feuerknopfes oder der linken Maustaste wird dieses Symbol auf Ihre Karte übertragen. Nun können Sie es relativ frei positionieren. Drücken Sie die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks und das Objekt beginnt aufzublinken. Dabei wird es bereits so in der Landschaft dargestellt wie es dann später plaziert würde. Durch nochmaliges Drücken der entsprechenden Taste wird das Objekt dann endgültig gesetzt.
Wenn Sie das gewählte Objekt aus irgendeinem Grund doch nicht setzen wollen, halten Sie die Maustaste bzw. den Feuerknopf ca. 1 Sekunde gedrückt. Dies wird vom Programm dann als Abbruchbedingung interpretiert, so daß Sie ein neues Objekt selektieren können. Zwischen der linken und der rechten Auswahlleiste können Sie mit der linken Maustaste oder dem Feuerknopf Ihres Joysticks umschalten. Dies ist allerdings nur in den Phasen möglich, in denen Sie den Zeiger nicht auf einem Objekt positioniert haben. Wenn also kein Objekt blau unterlegt dargestellt wird, ist ein Umschalten problemlos möglich.

Ein Objekt kann nicht gesetzt werden?

Läßt sich ein Objekt einmal nicht an dem von Ihnen ausgewählten Platz setzen, kann dies zwei Gründe haben. Möglicherweise ist der von Ihnen ausgesuchte Platz nicht zum Bauen eines Hauses geeignet. Ein typisches Beispiel hierfür ist das Bauen eines Hauses in einem Fluß oder das Errichten einer Mühle auf steinigem Untergrund.
Der andere Grund könnte sein, daß sich gerade auf diesem Platz eine Koordinate befindet, die aus programmtechnischen Gründen nicht besetzt werden darf. Diese Koordinaten dienen dazu, bei Landverlusten oder Landeroberungen im Krieg eine neue Karte zu zeichnen, aus der die Grenzverschiebungen durch Landgewinne oder -verluste ersichtlich sind. Sind diese Koordinaten jedoch durch Objekte wie Häuser, Felder oder dergleichen besetzt, könnte dieser Bereich des Landes nicht erobert werden, was ja nicht im Sinne des Spieles ist und auch nicht besonders realistisch wäre.



Beseitigen von Objekten

Einer spezielle Erklärung bedarf die Axt ganz unten in der linken Auswahlleiste. Äxte erhalten Sie, wenn Sie im Einkaufsbild die Option „Roden" eingekauft haben. Wenn Sie eine Axt auf einem Objekt plazieren und den Knopf drücken, beginnt das unter der Axt befindliche Objekt zu blinken. Sind Sie sicher, daß Sie dieses Objekt entfernen wollen, drücken Sie noch einmal den Knopf bzw. die Maustaste. Achten Sie darauf, daß Sie nicht versehentlich auch einmal ein intaktes Gebäude abreißen.
Kann ein Objekt nicht entfernt werden, wie zum Beispiel große Felsbrocken, beginnt der Gegenstand auch nicht zu blinken.

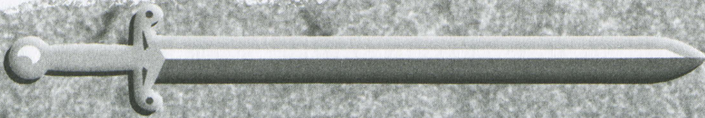
Setzen von Stadtmauerteilen

Insgesamt stehen Ihnen drei verschiedene Stadtmauerteile zur Verfügung. Dabei dienen die beiden oberen Teile in der rechten Auswahlleiste für die horizontalen Abschnitte der Mauer. Das dritte Teil muß für die vertikalen Passagen verwendet werden, wobei dieses Teil nicht direkt im rechten Winkel an die anderen Teile angesetzt werden kann, sondern diagonal gebaut wird.

Dies bedeutet, daß man, wenn man eine Mauer nahezu vertikal errichten will, dies durch Kombination von horizontalen und diagonalen Teilen durchführen muß. Dies erfordert sicherlich ein gewisses Maß an Übung und plastischem Denkvermögen, aber Übung macht bekanntlich den Meister.
Wenn Sie Stadtmauerteile setzen, sollten Sie an einer Position beginnen und dann nach beiden Seiten weiterbauen. Wenn Sie an verschiedenen Stellen mit dem Bau anfangen, kann es sein, daß die Mauer nie oder nur sehr schwer geschlossen werden kann. Das ist dann so ähnlich wie beim Bau eines Tunnels, bei dem auf beiden Seiten des Berges vorgestoßen wird. Heute sind dank der Technik solche Dinge möglich, aber damals wäre das wahrscheinlich ziemlich übel verlaufen.

Setzen von Palast- oder Kathedralenteilen

Haben Sie das erste Teil eines dieser Gebäude erworben, sehen Sie in der rechten Auswahlleiste lediglich je ein Symbol eines Baugerüstes. Da es sich hierbei um ein sehr großes Objekt handelt, ist das Setzen nur auf verhältnismäßig großen, freien Flächen möglich.
Nachdem das Gerüst errichtet worden ist, werden die Gerüstsymbole in der Auswahlleiste gegen ein Palast- bzw. Kathedralensymbol ersetzt. Um nun weitere Teile zu setzen, müssen Sie lediglich das entsprechende Symbol in der Auswahlleiste anklicken. Der eigentlich Bauvorgang wird dann automatisch vorgenommen. Sobald alle Teile gebaut worden sind, wird das Gerüst automatisch abgebaut.



Verlassen der Landkarte

Haben Sie alle Objekte gesetzt, verlassen Sie die Karte durch Anklicken des EXIT-Eintrages am unteren Ende der rechten Auswahlleiste oder durch Drücken der Tastenkombination [CTRL Q]. Wenn Sie einige Objekte nicht setzen wollen, obwohl Sie sie gekauft haben, können Sie selbstverständlich auch bereits zu einem früheren Zeitpunkt den EXIT-Eintrag anwählen. Diese Möglichkeit ist beispielsweise auch dann sehr wichtig, wenn Sie versehentlich mehr eingekauft haben als Ihr Bonitätsrahmen zulassen würden. Das entsprechende Geld wird dann wieder Ihrem Vermögen gutgeschrieben.
Wir befinden uns nun wieder vor den Toren der Stadt.

Allgemeine Optionen

Nach Anklicken des Tisches stehen Ihnen einige Funktionen zur Verfügung, wie beispielsweise eine kurze Pause einzulegen, um gegebenenfalls Nachschub aus dem Weinkeller zu holen oder sich eine Historie der letzten Kaiser anzeigen zu lassen. Gehen wir im folgenden die einzelnen Möglichkeiten der Reihe nach durch.

„Nur eine Pause machen"

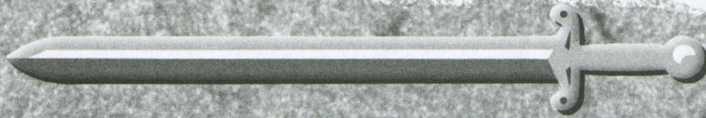
Nach Anwahl dieser Option erscheint das Wort „Pause" sowie der Eintrag „Weiter" auf dem Bildschirm. Sie können jetzt bedenkenlos gewisse Bedürfnisse befriedigen, gleich welcher Art. Die Spielzeit ist gestoppt, so daß Sie keine Angst vor einem früheren Ableben zu haben brauchen. Wollen Sie das Spiel fortsetzen, klicken Sie einfach auf den Eintrag „Weiter".

„Die Historie sehen"

Nach Anwahl erscheint eine Tafel auf dem Bildschirm, auf der die letzten sechs Kaiser aufgeführt werden. Dabei wird zusätzlich zum Namen noch das Land, das Jahr, die erreichte Punktzahl, das Barvermögen sowie die Spieleranzahl angegeben. Diese Historie stellt in gewissem Sinne eine Art Highscore dar, obwohl es so etwas beim KAISER im üblichen Sinne eigentlich nicht gibt.

„Das Spiel speichern"

Da KAISER je nach Spieleranzahl und der Spielweise einige Stunden Spielzeit benötigt, ist es manchmal unumgänglich, das Spiel abzuspeichern, um es zu gegebener Zeit wieder aufzunehmen. Um ein bestehendes Spiel abzuspeichern, positionieren Sie den Pfeil auf dem Eintrag „Das Spiel speichern" und drücken den Feuerknopf Ihres Joysticks oder die linke Maustaste.
Es erscheint eine Tafel, auf der Sie für dieses Spiel einen Namen vergeben können. Zur Eingabe stehen Ihnen 20 Zeichen zur Verfügung, wobei Sie den Namen wie normalen Text ein-



geben können. Er darf also im Gegensatz zu Dateinamen auch Leerzeichen usw. enthalten. Wollen Sie ein bereits gespeichertes Spiel überschreiben, wählen Sie den Namen durch Anklicken mit dem Zeiger aus. Der Name wird in die Eingabezeile übernommen. Durch Anklicken des Eintrages „Weiter" wird dann das derzeit aktuelle Spiel anstelle des bereits auf der eingelegten Festplatte befindlichen Spieles abgespeichert.

„Neues Spiel laden"

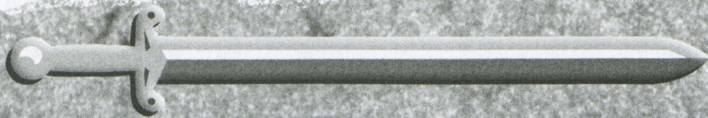
Falls Sie zuvor schon einmal ein Spiel abgespeichert hatten, können Sie es mittels des Eintrages „Ein neues Spiel laden" fortführen. Positionieren Sie den Pfeil auf dem Eintrag „Ein neues Spiel laden" und drücken Sie die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Daraufhin werden Sie aufgefordert eine Spielediskette einzulegen. Befolgen Sie die Anweisung des Programmes und legen Sie die Spielediskette, auf der Sie das gewünschte Spiel abgespeichert haben, in Ihr Diskettenlaufwerk. Drücken Sie anschließend die [Return]-Taste.

Sie erhalten nun ein Verzeichnis aller Spiele, die Sie auf der Festplatte gespeichert haben. Zeigen Sie mit dem Pfeil auf das Spiel, das Sie weiterspielen möchten, und klicken Sie den Eintrag „Weiter" an. Das Spiel wird geladen. Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, erscheint eine Tafel mit den Voreinstellungen dieses Spieles. Die Angaben über die Steuermedien können leider nur noch eingeschränkt geändert werden. Alle Einstellungen, die nicht mehr wählbar sind, werden durchgestrichen dargestellt. Die Angaben über den Neutral-Status sowie den Sound können beliebig eingestellt werden. Anschließend erscheint eine weitere Tafel, auf der Sie die Zeitspanne für einen Spielzug beeinflussen können. Entsprechende Erklärungen haben wir Ihnen bereits im Abschnitt „Starten des Spieles" gegeben. Sobald Sie zum Verlassen dieser Tafel die [Return]-Taste drücken, werden Sie wieder zum Wechseln der Diskette aufgefordert. Befolgen Sie wie üblich die Anweisungen des Programmes. Das geladene Spiel wird exakt an der Stelle mit dem Spieler fortgeführt, an der es abgespeichert wurde.

„Das Spiel beenden..."

Die letzte Möglichkeit, die Ihnen dieses Menü bietet, ist der Abbruch des Spieles. Hier reicht allerdings ein einfaches Anklicken nicht zur Ausführung der Option. Während unserer Testphasen hatte es sich aus verschiedenen Gründen als sinnvoll erwiesen, eine Sicherheitsabfrage zu integrieren.

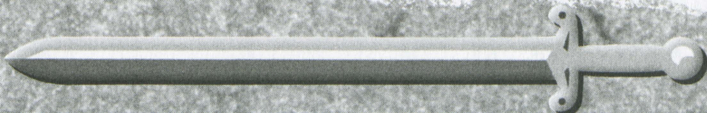
Um also das Spiel zu beenden, halten Sie bitte beide [Shift]-Tasten gedrückt und betätigen dann den Feuerknopf des Joysticks oder die linke Maustaste. Das mag sehr umständlich klingen und ist es auch, aber es soll Mitspieler geben, die beispielsweise aus Ärger über einen Angriff den anderen das Spiel vermiesen wollen. Aber man kann nach dem Speichern eines Spieles ja auch einfach den Computer ausschalten, nicht wahr?



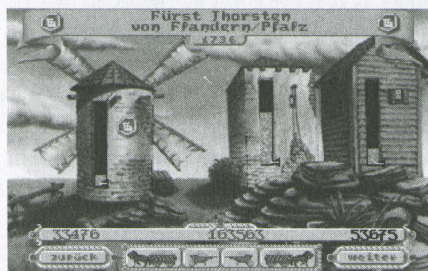
Beförderungen

Erweisen Sie sich als guter Regent Ihres Landes, werden Sie mit einem höheren Adelstitel belohnt. Dies hängt im wesentlichen davon ab, wie es mit der Wirtschaft Ihres Landes und dem Zustand Ihres Volkes aussieht. Hat Ihr Volk genug Korn und Ihre Wirtschaft ist stabil, dann werden Sie in kürzeren Zeitabständen befördert. Sieht es dagegen mit Ihrer Wirtschaft und Ihrem Land nicht so gut aus, müssen Sie unter Umständen länger als Ihre Mitspieler auf einen höheren Adelstitel warten. Bedenken Sie, daß ein höherer Adelstitel auch höhere Steuereinnahmen bedeutet. Durch Drücken der linken Maustaste bzw. des Feuerknopfes Ihres Joysticks verlassen Sie das Beförderungsbild und der nächste Spieler ist an der Reihe. Unter schlecht wirtschaften ist zu verstehen, daß Sie nicht genug Korn für Ihr Volk und das Militär haben oder Ihre Steuersätze zu hoch sind. In diesen Fällen kann es dann sogar passieren, daß das Volk oder Militär Ihr Domizil stürmt und Sie verletzt werden. Dies beeinträchtigt dann Ihre maximale Lebenserwartung, die ja leider wie im richtigen Leben nur begrenzt ist. Ebenso sollten Sie eine übermäßige Verschuldung vermeiden, da Ihre Gläubiger sonst Ihre Besitzungen pfänden und Sie damit in Ihren Bestrebungen beträchtlich zurückgeworfen werden dürften. Den ersten Titel, den Sie erhalten, ist der Titel Baron. Ab diesem Titel lernen Sie drei weitere Komponenten in KAISER kennen, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.





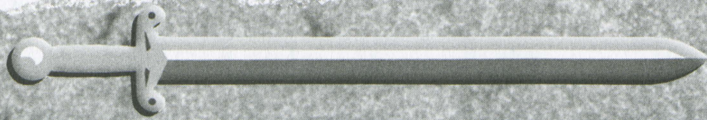
Kornausgabe an Bevölkerung und Militär



Das Kornausgabe-Bild erscheint direkt nach dem Bild zum An- und Verkauf von Korn und Handelsgütern. Auf diesem Bild sehen Sie zwei Kornspeicher sowie eine Kornmühle. Der mittlere Kornspeicher repräsentiert Ihren Kornvorrat, der rechte Kornspeicher ist der Vorrat Ihres Militärs und Ihrer Miliz. Die Kornmühle ist der Vorratsspeicher Ihres Volkes. An den Speichern und der Mühle sehen Sie pfeilförmige Marken, die je nachdem wie hoch der Kornvorrat ist, entweder rot oder schwarz unterlegt sind. Sind die Markierungen rot, müssen Sie von Ihrem Kornvorrat Korn in den betreffenden Speicher transferieren.

Nehmen wir einmal an, Sie möchten aus Ihrem Kornspeicher Korn in den Speicher des Volkes transferieren. Dazu zeigen Sie mit dem Pfeil auf Ihren Kornspeicher und drücken die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Danach zeigen Sie auf den Kornspeicher Ihres Volkes und drücken wiederum die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Nun zeigen Sie mit dem Pfeil auf den linken Eselkarren und drücken die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Mit diesem Vorgang transferieren Sie das Korn von Ihrem Speicher in den Speicher Ihres Volkes.
Wenn Sie mit dem Pfeil auf die Schubkarre zeigen, wird das Korn in kleineren Schritten transferiert. Müssen Sie nun auch noch den Speicher Ihres Militärs auffüllen, klicken Sie jetzt einfach diesen Speicher an. Um Korn in diesen Speicher zu transferieren, zeigen Sie mit dem Pfeil auf den rechten Eselkarren oder die Schubkarre und halten die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks niedergedrückt. Sobald die Markierung am Speicher von rot auf schwarz wechselt, befindet sich genug Korn im betreffenden Speicher.

Sollten Sie einmal zuviel Korn aus Ihrem Speicher in den Speicher Ihres Volkes transferiert haben, können Sie dieses wieder zurückholen, indem Sie mit dem Pfeil auf die rechte Schubkarre zeigen und die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks gedrückt halten. Haben Sie zuviel Korn in den Speicher Ihres Militärs transferiert, dann können Sie dieses ebenfalls zurückholen, indem Sie mit dem Pfeil auf die linke Schubkarre zeigen und die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks gedrückt halten. In manchen Situationen kann es von Vorteil sein, mehr Korn als notwendig an die Bewohner Ihres Landes zu verteilen. Dies lockt Einwanderer an, die dann wiederum Steuern zahlen und so die Staatskasse füllen. Mit dem Geld aus der Staatskasse können Sie dann neue Felder und

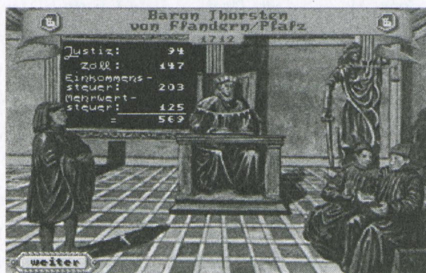


Mühlen oder Häuser kaufen, um den Wohlstand Ihres Staates zu vergrößern. Sie sehen, daß sich auch hier einige Möglichkeiten ergeben, um sein Land aufzubauen.

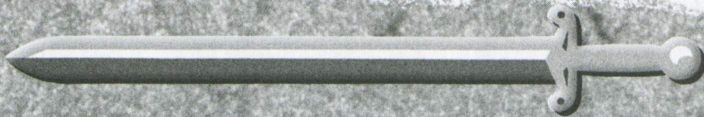
Sollte Ihr Korn einmal nicht ausreichen, um die Kornspeicher des Volkes und/oder des Militärs zu füllen, können Sie über den Eintrag „Zurück" wieder in das Korneinkaufs-Bild zurückkehren. Dort können Sie dann, wie schon beschrieben, das noch notwendige Korn kaufen. Die Kornausgabe verlassen Sie durch Klicken auf den Eintrag „Weiter". Zuweilen kann es vorkommen, daß Ihr Militär demoralisiert ist. Dafür gibt es drei mögliche Gründe. Zum einen haben Sie vielleicht vergessen, Ihrem Militär genug Korn zu geben. Zum anderen ist es jedoch auch möglich, daß Ihrem Militär die Bewegung fehlt. Aus diesem Grund sollten Sie in das Militär-Menü wechseln und dort für die verschiedenen Truppengattungen Manöver durchführen. Wie dies geschieht, erklären wir Ihnen später im Kapitel über das Militär-Menü. Die dritte Möglichkeit wäre, daß Teile Ihrer Truppen im Freien schlafen müssen, da Sie nicht genug Feldlager errichtet haben. Im normalen Spielverlauf folgt nun die bereits beschriebene Übersicht über Geburten, Bewirtschaftungskosten usw. Anschliessend lernen Sie die zweite neue Komponente in KAISER kennen.

Bestimmung der Steuersätze

Auf diesem Bild sehen Sie Ihre Steuer-Einnahmen. Durch Anklicken der verschiedenen Einträge an der Tafel können Sie nun die einzelnen Steuersätze ändern. Dies geschieht, wie bei allen anderen Zahleneingaben, wieder mittels der Maus oder des Joysticks. Es erscheint die bereits bekannte kleine Tafel.



Auf ihr sehen Sie eine zweistellige Anzeige mit dem derzeit aktuellen Steuersatz. Eine Änderung erfolgt in der gleichen Form wie bei allen anderen Zahleneingaben, durch Einstellung der Einer- und Zehnerstellen. Haben Sie Ihre Änderung durchgeführt, drücken Sie die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks und der Stadtschreiber wird die korrigierten und aktualisierten Werte an die Tafel schreiben. Bitte bedenken Sie jedoch auch hier, daß Änderungen an den Steuern Auswirkungen auf Ihren Staat haben. Erhöhen Sie zum Beispiel die Steuern drastisch, kann es vorkommen, daß Ihr Volk in ein anderes Land auswandert oder im schlimmsten Fall Ihren Palast überfällt und Sie Ihres Amtes enthebt.



Auf der anderen Seite ist es aber auch möglich, eine kurzfristige Erhöhung der Steuern festzusetzen, um die Staatskasse zu füllen. Vorsichtig sollten Sie beim Eintrag „Justiz" sein. Eine Änderung dieses Eintrages von „mild" auf „gierig" kann schwerwiegende Folgen haben. In der Spielpraxis hat sich die Einstellung „gerecht" als sinnvoll erwiesen. Aber auch hier können kurzfristige Änderungen viel Geld bringen. Die Entscheidung liegt bei Ihnen. Durch Anklicken des Eintrages „Weiter" kommen Sie nun wieder vor die Stadtmauer und können unter Ausnutzung der diversen Optionen Ihr Spiel fortsetzen.

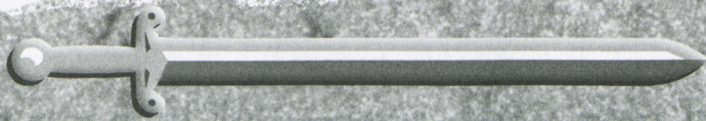
Die militärischen Optionen

Durch das Anklicken der Kanone gelangen wir in ein weiteres interessantes Menü, das Militär-Menü. Der Zugang zu diesem Menü ist Ihnen als normaler Bürger verwehrt. Erst mit einem Adelstitel sind Sie berechtigt eine Armee zu unterhalten. Gehen wir nun einmal die Einträge auf der Karte im einzelnen durch:



Die Militär-Übersicht

Der Eintrag „Übersicht" gliedert sich in zwei Teile, nämlich die Militärübersicht und die Flurbereinigung. In der Militärübersicht sehen Sie, wieviel Militär Ihre Mitspieler zur Verfügung haben bzw. die Truppenstärke Ihrer eigenen Armee. Auf der Tafel Flurbereinigung wird Ihnen angezeigt, wie viele Ihrer Felder im Verlauf eines Krieges verwüstet worden sind. Außerdem erfahren Sie, was es kostet, die Felder zu restaurieren. Um die Schäden wieder zu beheben, positionieren Sie den Pfeil auf diese Tafel und drücken die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Die Felder werden umgehend restauriert und der entsprechende Betrag wird von Ihrem Guthaben abgezogen.



Rekrutieren und Anwerben von Truppen

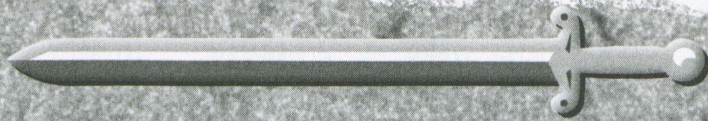
Wenn Sie sich Truppen kaufen wollen, können Sie dies mit den Einträgen rekrutieren oder einziehen durchführen. Zeigen Sie hierzu mit dem Pfeil auf den entsprechenden Eintrag und drücken Sie auf die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Nun sollte eins dieser Bilder auf Ihrem Bildschirm erscheinen:





Hier sehen Sie, welche Truppengattungen Sie sich kaufen können. Zur Auswahl stehen Artillerie, Infantrie und Kavallerie. Neben den Truppengattungen steht der jeweilige Preis für eine Einheit dieser Truppengattung. Sie sollten sich nun überlegen, welche Truppengattung Sie benötigen und wie viele Einheiten Sie werben bzw. rekrutieren wollen. In zahlreichen Testspielen erwies es sich als sinnvoll, mit dem Kauf von einigen Infantrie-Einheiten zu beginnen. Zusätzlich sollte man sich aber auch noch eine Kompanie Kavallerie kaufen, da diese am beweglichsten, schnellsten und in der Regel stärksten ist. Der Kauf eines Artillerie-Batallion lohnt sich eigentlich erst, wenn der potentielle Gegner bereits Stadtmauern errichtet hat, da diese nur durch Artillerie-Feuer zerstört werden können. Spätestens bei einem Angriff auf den Palast oder die Kathedrale des Gegners ist die Artillerie allerdings unerläßlich. Aber auch hier lassen wir Ihnen natürlich freie Handlungsvollmacht-stellen Sie sich Ihre Armee ruhig nach eigenen Vorstellungen zusammen.

Wenn Sie nun eine Kompanie Infantrie kaufen möchten, zeigen Sie mit dem Pfeil auf den entsprechenden Eintrag und drücken dann die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Wollen Sie mehrere Kompanien kaufen, dann drücken Sie dementsprechend mehrmals auf diese Tasten. Haben Sie sich die gewünschten Einheiten für Ihre Armee gekauft, verlassen Sie dieses Bild durch Klicken auf den Eintrag „Weiter". Der Unterschied zwischen den Einträgen „Rekrutieren" und „Einziehen" besteht in der Kampfkraft der gekauften Truppen. Angeworbene Truppen, sprich Söldner, haben in der Regel eine größere Kampfkraft als frisch rekrutierte Truppen. Dies macht sich auch im Preis bemerkbar. Für eine Söldnertruppe müssen Sie wesentlich mehr Geld bezahlen als für rekrutierte Truppen. Trotz Ihrer besseren Kampfkraft ist es allerdings nachteilig, daß die Söldner einen erheblich höheren jährlichen Sold fordern. Bei Rekruten besteht neben der geringeren Kampfkraft noch der Nachteil, daß sie aus Ihrer Bevölkerung stammen und sich diese entsprechend verringert.



Truppenmanöver

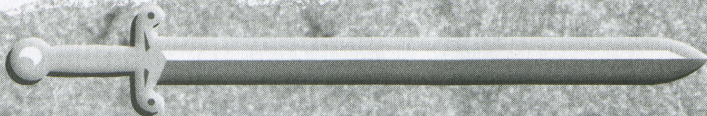
Nun sollten Sie sich einen Überblick über die Kampfkraft und Moral Ihrer Truppen verschaffen. Dazu zeigen Sie mit dem Pfeil auf den Eintrag „Manöver“ und drücken die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Wenn Sie den Eintrag „Manöver“ anklicken, haben Sie die Möglichkeit für Ihre einzelnen Waffengattungen Manöver durchzuführen. Dies ist in zweierlei Hinsicht von Zeit zu Zeit notwendig, da bei fehlender Betätigung das Militär demoralisiert sein könnte und eventuell den Palast, sprich Sie, angreift. Zum anderen erhöhen Manöver aber auch die Kampfkraft Ihrer Truppen, was im Kriegsfall von entscheidender Bedeutung ist. Manöver kosten jedoch auch wieder Geld, so daß Sie sich gut überlegen sollten, wie viele Manöver Sie zum jeweiligen Zeitpunkt durchführen wollen.

Den Zustand Ihrer Truppen erkennen Sie an der Haltung der Hand. Zeigt sie nach unten, sollten Sie auf jeden Fall einige Manöver durchführen. Zeigt die Hand nach oben, ist Ihre Truppe mit hoher Wahrscheinlichkeit in guter Verfassung, so daß Sie sich keine Gedanken über die Kampfkraft und Moral zu machen brauchen. Absolut verläßlich ist die Haltung der Hand allerdings nicht, da sie nur den Status Ihrer Truppen im Verhältnis zu sämtlichen Truppen einer Gattung aller beteiligten Mitspieler repräsentiert.

Um für einen Truppenteil ein Manöver durchzuführen, zeigen Sie mit dem Pfeil auf die entsprechenden Tafel und drücken die linke Maustaste bzw. den Feuerknopf Ihres Joysticks. Dabei werden die entstehenden Kosten von Ihrem Vermögen abgezogen. Dieses Menü verlassen Sie auch wieder über den Eintrag „Weiter“.

Die Kriegserklärung

Der Eintrag „Angriff“ führt nun in das eigentliche Kriegs-Menü. Zuerst erscheint eine Tafel, der Sie die Kriegsvorbereitungskosten pro beteiligtem Land entnehmen können. Betätigen Sie nun die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks und es erscheint eine Tafel, auf der Sie einem Ihrer Mitspieler den Krieg erklären. Sind nur zwei Spieler am Spiel beteiligt, können Sie die folgenden Zeilen überlesen, da direkt der Krieg gestartet wird. Sind mehr als zwei Spieler an einem Spiel beteiligt, erscheint eine weitere Tafel, auf der die restlichen Spieler nach Ihrer Verhaltensweise gefragt werden. Es gibt drei Möglichkeiten. Dabei handelt es sich um die Unterstützung des Angreifers, die Unterstützung des Verteidigers oder aber man hält sich aus der ganzen Sache raus und wählt den Neutral-Status. Hier ist nun von entscheidender Bedeutung, welche Voreinstellungen beim Menüpunkt „Status“ am Anfang des Spieles gewählt wurde. Sie erinnern sich vielleicht, daß Sie dort bestimmt haben, ob der Neutral-Status absolut oder real gehandhabt werden soll. Bei einem absoluten Neutralstatus können die entsprechenden Länder nicht verwüstet werden. Im Falle des realen Neutral-Status muß ein Land gegebenenfalls jederzeit mit einem Überraschungsangriff rechnen. Die Grundeinstellung für die restlichen Spieler ist immer neutral. Sie erkennen dies daran, daß der Name des jeweiligen Landes in roter Schrift dargestellt wird. Auf der rechten und linken Seite des Landnamens sehen Sie zusätzlich das zugehörige



Wappen. Will sich ein Land nun am Angriff beteiligen, klicken Sie das Wappen auf der linken Seite an. Der Landname wird daraufhin in schwarzer Schrift dargestellt und das Wappen rot. Nehmen Sie nun gemäß den Wünschen der Mitspieler die entsprechenden Einstellungen vor. Durch die Möglichkeit zur Beteiligung aller Mitspieler an einem Krieg, ist es übrigens auch durchaus denkbar, daß zwei Parteien jeweils getrennt zwei vollkommen verschiedene Kriege führen. Es sollte dann allerdings darauf geachtet werden, daß die zusätzlichen Gegner nicht beide die Option zur Unterstützung des Angreifers wählen, da ansonsten keine Kampfhandlungen zustande kämen. Verbündete Truppen bekämpfen sich normalerweise nicht gegenseitig. Schließen Sie die Eingaben in dieser Tafel ab, indem Sie den Eintrag „Weiter" anklicken.

Der Krieg

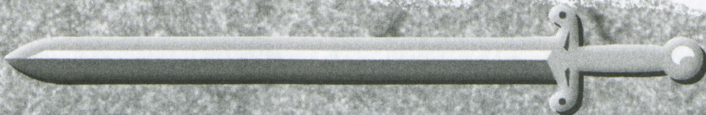
Auf Ihrem Bildschirm erscheint nun ein Ausschnitt der bereits bekannten Landkarte.



Der Angreifer setzt seine Truppen zuerst. Positionieren Sie den Pfeil auf der Truppengattung, von der Sie eine Einheit setzen wollen. Die Truppe erscheint nun in Ihrem Bildausschnitt und kann mittels der Maus oder des Joysticks beliebig über die Landschaft bewegt werden. Haben Sie eine passende Position in der Nähe der feindlichen Grenze gefunden, drücken Sie die linke Maustaste oder den Feuerknopf des Joysticks. Es erscheint ein Kasten, in dem Sie mehrere truppenspezifische Einstellungen vornehmen können. Je nachdem welche Truppengattung Sie setzen wollen, haben Sie nun die Möglichkeit dieser Einheit einen Befehl zu geben.

Haben Sie ein Artilleriebatallion zur Verfügung, können Sie ihm folgende Befehle geben:

1. Beim Befehl „Angriff auf Truppen" wird Ihre Artillerie die gegnerischen Truppen angreifen.
2. Mit dem Befehl „Zerstöre Stadtmauer" wird die Artillerie versuchen, eine eventuell vorhandene Stadtmauer Ihres Gegners zu zerstören. Dieser Befehl ist sehr wichtig, da die Artillerie die einzige Truppengattung ist, die in der Lage ist Stadtmauern zu zerstören, um so einen Weg für die anderen Truppen zu bereiten.
3. Mit dem Befehl „Zerstöre Gebäude" versucht die Artillerie jegliches erreichbare feindliche Gebäude, sei es nun ein Haus oder eine Mühle, zu zerstören.



4. Beim Befehl „Zerstöre Palast oder Kathedrale“ wird die Artillerie versuchen, den gegnerischen Palast oder die Kathedrale des Gegners zu zerstören, sofern Palast und Kathedrale erreichbar sind und im Schußbereich liegen.
5. Mit dem Befehl „Verteidigung“ wird die Einheit versuchen, sämtliche in Ihr Land eindringenden Feindtruppen zu bekämpfen.

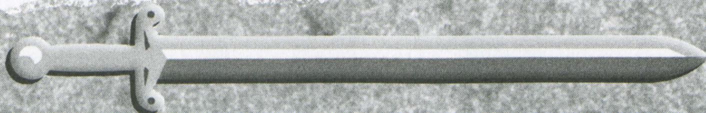
Sollten Sie eine Kompanie Kavallerie zur Verfügung haben, stehen Ihnen folgende Truppenbefehle zur Verfügung:

1. Beim Befehl „Verteidigung“ setzen Sie diese Truppe zur ausschließlichen Verteidigung Ihres Landes ein.
2. Mit dem Befehl „Angriff auf Truppen“ setzen Sie Ihre Kavallerie auf die gegnerischen Truppen an.
3. Mit dem Befehl „Zerstöre Gebäude“ geben Sie Ihrer Kavallerie die Anweisung, beim Vormarsch die Gebäude des Gegners zu zerstören.
4. Mit dem Befehl „Erobere Land“ sagen Sie Ihrer Truppe, daß Sie versuchen soll, so viel Land wie möglich zu erobern.

Haben Sie auch noch eine oder mehrere Kompanien Infantrie zur Verfügung, stehen Ihnen dieselben Befehle zur Verfügung wie bei der Kavallerie. Der Hauptunterschied zwischen Kavallerie und Infantrie besteht darin, daß die Kavallerie- Einheiten erheblich schneller sind.

Ihre Milizeinheiten können Sie nur zu Verteidungszwecken einsetzen. Bei der Miliz handelt es sich um eine Bürgerwehr, die sich selbstständig aus Ihrer Bevölkerung formiert. Um einer Truppe nun einen der oben genannten Befehle zu geben, zeigen Sie mit dem Pfeil auf den entsprechenden Eintrag. Sobald Sie dann die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks drücken, erscheinen abwechselnd die verschiedenen Befehle. Wenn der gewünschte Befehl dargestellt wird, können Sie mit der Einstellung der nächsten Option fortfahren.

Bei dieser Option handelt es sich um die Angabe der Feindrichtung. Unter Feindrichtung ist nichts anderes zu verstehen als die Himmelsrichtung, in die die jeweilige Truppe bei Kriegsbeginn laufen soll. Nehmen wir als Beispiel die Länder Hannover und Preußen, dann können Sie auf dem Spielplan sehen, daß Sie für die Truppen von Hannover als Feindrichtung Osten angeben müßten. Für die preußischen Truppen gilt dann logischerweise die Feindrichtung Westen. Die Feindrichtung kann für jede Truppe individuell angegeben werden. Vergewissern Sie sich anhand des Spielplanes, in welcher Richtung Sie operieren wollen. Um eine Einstellung vorzunehmen, zeigen Sie auch hier wieder mit dem Pfeil auf den entsprechenden Eintrag und drücken Sie die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Die Richtungsangaben ändern sich. Sobald die von Ihnen gewünschte Richtung dargestellt wird, positionieren Sie den Zeiger auf dem Eintrag „Setze Truppe“. Wenn Sie nun die Maustaste bzw. den Feuerknopf des Joysticks drücken, wird die Truppe endgültig und unwiederruflich gesetzt. Sollten Sie es sich jedoch, bevor Sie eine Truppe



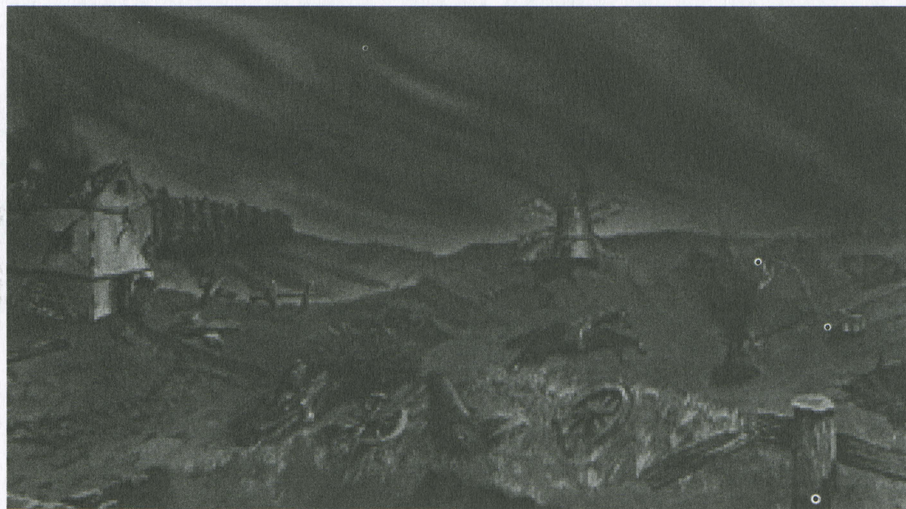
gesetzt haben, noch einmal anders überlegen, steht Ihnen der Eintrag „Abbruch“ zur Verfügung. Hierunter ist allerdinngs nicht das Abbrechen des gesamten Krieges zu verstehen. Lediglich der Vorgang des Setzens der gerade in Position gebrachten Truppe wird beendet. Sie können diese Truppe dann zu einem späteren Zeitpunkt erneut setzen und erst einmal beispielsweise Einheiten einer anderen Truppengattung verwenden.

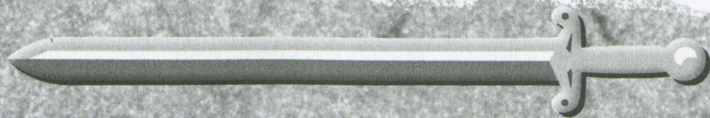
Wenn Sie alle Ihre Einheiten gesetzt haben, ist Ihr Kriegsgegner an der Reihe. Dies geschieht auf dieselbe Art und Weise, wie eben schon beschrieben.

Um nun den eigentlichen Kampf zu starten, drücken Sie die linke Maustaste oder den Feuerknopf an Ihrem Joystick. Sofort beginnen die verschiedenen Armeen loszulaufen, und die einzelnen Einheiten werden versuchen, die ihnen aufgetragenen Befehle auszuführen. Wenn Sie verschiedene Schauplätze sehen wollen, können Sie jederzeit mit der Maus oder dem Joystick andere Ausschnitte der Karte ansteuern. Um eventuelle Kampfhandlungen in dieser Zeitspanne nicht zu versäumen, brauchen Sie nur die Maustaste oder den Feuerknopf zu drücken. Sofort werden alle Aktionen „eingefroren“. Erneutes Drücken startet den Krieg wieder. So können Sie den Vormarsch Ihrer Truppen verfolgen und sehen, welche Gewinne oder Verluste Sie im Laufe des Krieges haben. Die Truppenverluste werden ständig aktuell in den beiden Kästen auf der rechten und linken Seite des Kartenfensters dargestellt.

Das Kriegsende

Sobald der Kampf vorbei ist, bleiben alle Truppen stehen. Wenn Sie wollen, betrachten Sie jetzt noch die Landschaft. Durch Tasten- bzw. Knopfdruck wird der Krieg dann endgültig beendet. Es erscheint eine Tafel auf dem Bildschirm, die Ihnen eine ungefähre Auskunft gibt, wie der Krieg für Sie verlaufen ist.





Diese Tafel verlassen Sie durch Drücken der linken Maustaste oder des Feuerknopfes Ihres Joysticks. Abschließend erhalten Sie noch die Gelegenheit, sich detaillierte Informationen über die Kriegsgewinne oder Kriegsverluste der einzelnen Mitspieler anzeigen zu lassen. Positionieren Sie hierzu den Pfeil auf der entsprechenden Tafel, und drücken die Maus- oder Joysticktaste. Es erscheint eine Aufstellung für das gewünschte Land, aus der eventuelle Gewinne oder Verluste sowie der aktuelle Bestand ersichtlich ist.

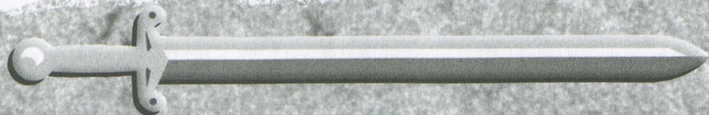
Auch diese Übersicht wird in gewohnter Form durch Knopfdruck verlassen. Über den Eintrag „Weiter“ gelangen Sie wieder vor die Stadtmauer.

Baron Thorsten von
Flandern/Pfalz

		Gewinn/Verlust	Bestand
Artillerie	:	0	6
Kavallerie	:	-4	1
Infantrie	:	-2	12
Bevölkerung	:	-162	2759
Gebäude	:	0	1
Mühlen	:	0	3
Felder	:	0	13
Stadtmauern	:	0	0
Palastteile	:	0	0
Kathedralenteile	:	0	0
Ländereien	:	0	27
Geldplünderung	:	0	-26641

Abrüsten von Truppen

Ein weiterer Punkt des Militär-Menüs ist der Eintrag „Abrüsten“. Im Gegensatz zum 17. Jahrhundert ist dieses Thema heute äußerst aktuell. Aber auch damals war es manchmal nicht zu umgehen, die Truppenstärke seiner Armee zu reduzieren. Hauptgründe waren allerdings meistens zu hohe Kosten oder vertragliche Verpflichtungen nach einem verlorenen Krieg und weniger der Überlebenswille der gesamten Menschheit, der heute hoffentlich Hauptgrund ist. Nachdem Sie diesen Eintrag angeklickt haben, erscheinen vier Tafeln auf dem Bildschirm. In den beiden oberen sowie der linken Tafel wird Ihnen angezeigt, wie viele Einheiten einer Truppengattung Sie unterhalten. Wollen Sie nun die Anzahl der Einheiten einer Truppengattung reduzieren, klicken Sie einfach auf die entsprechende Tafel. Sofort wird eine Einheit aufgelöst und von der Gesamtanzahl abgezogen. Die vierte Tafel erlaubt Ihnen noch einmal direkt zur Übersicht der Armeen aller Spieler zu gelangen. Wie schon angedeutet, erfordern Truppen nicht unbeträchtliche Unterhaltskosten und müssen auch mit Korn versorgt werden, so daß eine Abrüstung durchaus von Vorteil sein kann. Anderseits kann eine Abrüstung jedoch auch Ihre Mitspieler veranlassen Ihr Land anzugreifen - also Vorsicht!



Diverse Ereignisse

Lebenserwartung des Regenten

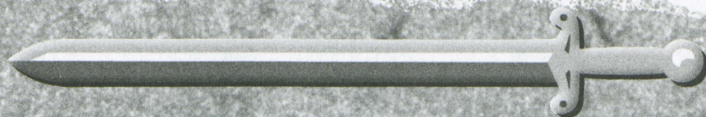
Genau wie im richtigen Leben haben Sie auch in diesem Spiel nur eine begrenzte Lebenserwartung. Zu Anfang des Spieles wird für alle Mitspieler das Todesjahr festgelegt. Es liegt ca. zwischen 1758 und 1768 und ist für alle Mitspieler gleich. Innerhalb des Spieles gibt es einige Faktoren, die diese Lebenserwartung in bestimmten Grenzen senken können. Damit nun nicht ein Spieler eine halbe Stunde lang Korn kauft und die Steuersätze ändert, haben Sie am Anfang des Spieles die Möglichkeit zu wählen, wieviel Zeit ein Spieler für die Ausführung seines Spielzuges hat. Dieser Zeitfaktor wird nach Beendigung des Spielzuges überprüft. Sollte er höher als der von Ihnen vorgegebene Zeitfaktor sein, kann sich dies auf Ihre Lebenserwartung auswirken. Im Regelfall reicht aber sogar eine Spielzeit von 2 Minuten pro Runde vollkommen aus. Verfallen Sie also bitte nicht in Panik, indem Sie KAISER nur noch mit der Stoppuhr spielen. Die Zeit, die man während eines Krieges oder beim Anschauen der Grenzübersicht benötigt, wird übrigens nicht gewertet.

Pfändung und Aufstand durch Militär oder Volk



Im Laufe des Spieles haben Sie die Möglichkeit Schulden zu machen. Dabei sollten Sie aber Ihre Bonitätsgrenze nicht überschreiten. Andernfalls werden Ihre Besitztümer von den Gläubigern gepfändet. Dies ist insofern ärgerlich, als daß Sie durch eine Pfändung in Ihrem Bemühenie voraussagen kann, wann welches Wetter auftritt. Wir haben aber festgestellt, daß das auch in der Realität der Fall zu sein scheint. Im Falle eines Gewitters oder einer allgemein schlechten Wetterlage kann es vorkommen, daß bis zu 50% Ihrer Kornvorräte verrotten. Von daher ist es sinnig, große Kornvorräte nicht über lange Zeit im Speicher zu behalten. Diese weit zurückgeworfen werden können.

Sicherlich ist dies natürlich auch von der Höhe der Verschuldung abhängig. Ihre Bonitätsgrenze richtet sich nach Ihrem Titel. Als normaler Bürger haben Sie die Möglichkeit bis zu ca. 12.000 Taler Schulden zu machen. Ab ca. 8.000 Taler besteht allerdings schon ein gewisses Risiko. Ihre Bonitätsgrenze erhöht sich mit jedem Titel um jeweils ca. 10.000 Taler.

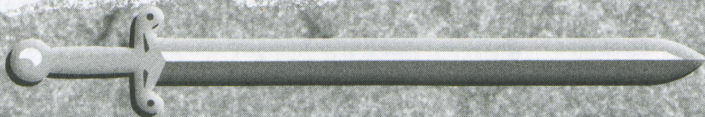


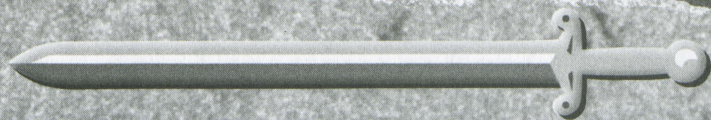
Ebenso kann es vorkommen, daß Ihr Volk oder Ihr Militär demoralisiert ist. Das kann zur Foge haben, daß Ihr Palast gestürmt wird und Sie verletzt werden. Im schlimmsten Falle können Sie dabei sogar getötet werden. Um dies zu vermeiden, sollten Sie darauf achten, daß Ihr Volk oder Militär genug Korn zur Verfügung hat. Außerdem sollten Sie von Zeit zu Zeit für Ihre Truppen ein Manöver durchführen, da dies die Moral der Truppe hebt. Ihr Volk können Sie durch großzügigere Kornausgabe und vernünftige Steuersätze bei Laune halten. Wie Sie im Verlauf des Spieles feststellen werden, wechselt das Wetter von Zeit zu Zeit. Bestimmt wird dieses Wetter durch einen Zufallsgenerator, so daß man nMeldung wird am unteren Rand des Bildschirmes eingeblendet und bleibt für eine definitive Zeitspanne stehen. Durch Knopfdruck können Sie aber auch sofort mit dem Spiel fortfahren.

Ziel des Spieles

Das Ziel des Spieles ist es, KAISER des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation zu werden Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie sich in erster Linie gegenüber Ihren Mitspielern als bester Regent behaupten. Zusätzlich sind aber noch einige Bedingungen zu erfüllen. Sie benötigen mindestens ein Vermögen von 100.000 Talern, 15 Häuser und 8 Mühlen. Ferner müssen Sie Ihren Palast und Ihre Kathedrale gebaut haben, denn wo sonst wollen Sie wohnen und sich krönen lassen? Der Palast ist übrigens auch schon für Ihre Beförderung zum König notwendig. Achten Sie auch bitte darauf, daß alle Mühlen wirtschaftlich arbeiten und alle Häuser bewohnt sind, da unwirtschaftliche Mühlen und unbewohnte Häuser nicht mitgezählt werden. Haben Sie all dies erreicht, kommt irgendwann der große Augenblick der Krönung. Bevor die eigentlichen Krönungsfeierlichkeiten beginnen, werden Sie zum Wechseln der Disketten aufgefordert. Befolgen Sie bitte die Anweisungen des Programmes. Sie dürfen sich nun KAISER des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation nennen.

Wir gratulieren Ihnen zum Erringen der Kaiserwürde und wünschen Ihnen eine glückliche und glorreiche Regentschaft. Sollten Sie nicht auf Anhieb die Kaiserwürde erlangen können, verzagen Sie bitte nicht. Morgen ist auch noch ein Tag!





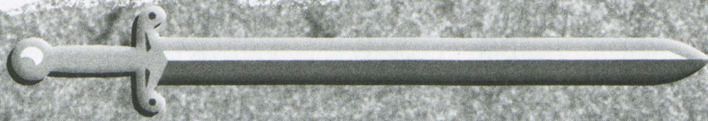
Credits

SOFTGOLD Computerspiele GmbH

Projektleitung/Handbuch ....Thorsten Neumann
Produktlogistik ....David Weiler
Qualitätssicherung................................Chrisse Schneider
Lektorat ....Annette Khartabil, Antje Sprekeler
Gestaltung ....Oliver Dannat
Produktion..Otti & Oliver
Satz/Reinzeichnung..............................Jörg „JJ" Jahns, Matthias Berghaus
Lithos ....DTK Publishing Service, Willich
Druck ....Lippert Druck & Verlag

LinEL

Projektleitung/Handbuch ....Markus Grimmer
Programmierung ..................................R.T. Bob Smith
Grafik..Michael Tschögl
Testing ....Rolf Feusi/Dario Schmidhauser
Original Konzept..................................CCD/Dirk Beyelstein



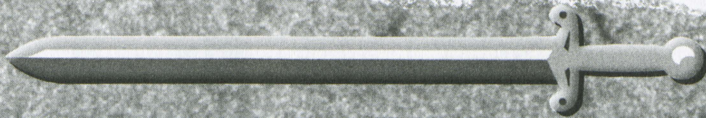
Music Provided for this Game by



• CHRISTOPH SCHNELL and His Computing Machinery

CD-Audio Productions Electronically Created by
Christoph Schnell and his Computing Machinery:
• Scenes from Bach´s Life (1991)
• Szenen aus Mozarts Zauberflöte (1993)
• The Return of the Pink Classics
(to be released in 1995)

• Redesigned Classical Music - Music for Public Relations •
For more information, please contact:
The TIMES-Studio, c/o Christoph Schnell
Rehetobelstrasse 89, CH-9016 St. Gallen/Switzerland



Published by Softgold